
M!
GAMES

Geheimniskrämer



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 95.

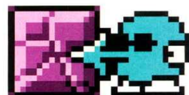
Wenn am 10. November "Call of Duty: Modern Warfare 2" zeitgleich in den USA und Europa erscheint, werdet Ihr ohne die gewohnte M!-Kaufberatung über den Erwerb des Ego-Shooters entscheiden müssen. Haben wir das wichtigste Spiel des Jahres verpennt? Mitnichten. Doch Entwickler Infinity Ward, vom Erfolg des Vorgängers offensichtlich 'beflügelt', schloss Tests vor Release des Spiels kategorisch aus. "Mit welcher Begründung?" hakten wir nach. Hersteller Activision gibt die Antwort: Die Entwickler möchten verhindern, dass vor der Veröffentlichung Story-Details verraten werden. Beim Vorgänger "Modern Warfare" seien Schlüsselelemente (Stichwort: Atomschlag) im Vorfeld bekannt geworden – das soll diesmal vermieden werden.

Diese Bedenken ärgern uns: Zum einen achten wir als Fachmagazin mit über 15 Jahren Erfahrung sehr wohl darauf, keine entscheidenden Details oder Wendungen der Geschichte auszuplappern. Zum anderen besitzt gerade ein "Call of Duty" etwa den Storygehalt einer Nutella-Werbung mit der deutschen Nationalmannschaft. Überraschung: Ihr jagt Terroristen rund um den Globus und werdet sie am Ende zur Strecke bringen. Ubisoft hingegen hat kein Problem damit, "Assassin's Creed 2", das sogar eine Woche später als "Modern Warfare 2" erscheint, zum Test freizugeben – obwohl in dem famosen Action-Abenteuer ein Vielfaches an interessanter Story schlummert.

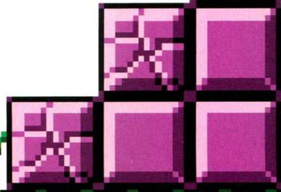
Wenige Tage nach diesem Ärgernis der nächste Knaller – wieder aus dem Hause Activision: Auch "Band Hero"-Tests vor Release sind tabu. Obwohl das fertige Spiel samt Hardware rechtzeitig in der Redaktion war und die Trackliste per Pressemeldung bereits die Internet-Runde machte. Gibt es hier auch Bedenken, wir könnten wichtige Details zur Geschichte verraten? Jetzt tun wir das erst recht: In "Band Hero" werdet Ihr kurz vor dem Ende erfahren, dass der Erzschurke Euer als Baby entführter Bruder ist und Ihr selbst schon lange tot seid. Außerdem war das ganze Spiel nur eine Simulation und der Colonel nichts weiter als eine Computerstimme. Tja, ohne diese Info wäre "Band Hero" so packend wie ein Shyamalan-Film gewesen, aber jetzt ist die Spannung wohl dahin – ups!

Ach ja: Die Tests zu "Call of Duty: Modern Warfare 2" und "Band Hero" lest Ihr am Veröffentlichungstag der Spiele auf www.maniac.de – die ausführlichen Analysen folgen in der nächsten M! Games am 27. November.









6 BioShock 2

EXTENDED



TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW

TECHNIK

RUBRIKEN


56 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City


52 Borderlands


38 Assassin's Creed II

SPIELE-TEST

ONLINE

IMPORT

NACHSPIEL

BioShock 2



M! Games spielt den Nachfolger eines herausragenden Ego-Abenteuers – und ist erneut gefangen von der einzigartigen Atmosphäre.

San Francisco, 5. Oktober: Zusammen mit etwa 100 Journalisten-Kollegen aus aller Welt sitzen wir in einem Lagerhallen-ähnlichen Raum, der von wenigen Deckenlampen und einer Armada LCD-Fernseher erleuchtet wird. Nur gedämpftes Gemurmel durchdringt den Raum, jeder Redakteur spielt an seinem Platz mit Kopfhörer, um die Stimmung von "BioShock 2" aufsaugen zu können – bei wenigen anderen Games ist dies so essenziell wie bei Take 2s Unterwasser-Ego-Abenteuer. Das wird in den ersten Minuten wieder deutlich: Erzählstruktur- und -art gestalten sich wie im ersten Teil; Funksprüche, herumliegende Tonbänder und auskunftsfreudige Gegner versorgen Euch mit spannenden Häppchen, aus denen Ihr das große Story-Ganze bastelt. Auch sonst fühlt sich alles wunderbar vertraut an: Laufen, springen, Waffen wechseln und abfeuern, Plasmidkräfte aktivieren und via Digikreuz Medipacks einsetzen – die Steuerung kennen und schätzen wir. Jetzt sogar noch ein wenig mehr, da sich Ballermänner sowie Plasmide gleichzeitig per Schultertasten benutzen lassen und EVE-Spritzen (EVE benötigt Ihr, um Plasmidkräfte aktivieren zu können) automatisch gesetzt werden, solange man welche vorrätig hat. Dass Ihr jetzt als Big Daddy etwas behäbiger durch Rapture stapft, bemerkt Ihr nur im Direktvergleich mit Teil 1 – egal, in puncto Spielgeschwindigkeit will "BioShock" kein "Quake" sein. Würdet Ihr durch die Levels rasen, entgingen Euch die unzähligen Details, die Rapture erneut zu einem der reizvollsten und stimmungsvollsten virtuellen Spielplätze machen.



360 Neu in Teil 2: Die Brute Splicer sind ähnlich robust wie die Big Daddys – hier hilft nur brutale Feuerkraft.

ADAM – Elixier des Teufels

Seit unserem ersten Ausflug in die Unterwasserwelt (siehe Kasten "Das passiert im ersten 'BioShock'") sind zehn Jahre vergangen. Rapture hat sich in dieser Zeit verändert, es musste dem Meer weitere Räume preisgeben, der Verfall der



360 Wer eine Little Sister haben will, muss ihren Beschützer abservieren: Nutzt im Kampf gegen einen Big Daddy jetzt Plasmide und Wummen gleichzeitig.

ehemaligen Prunkstadt schreitet unaufhaltsam fort. Nach dem Tod der beiden Rädelsführer Andrew Ryan und Frank Fontaine führt Sofia Lamb das Kommando: Sie will Rapture dem Seeboden gleichmachen, damit Eleanor Lamb wiederauferstehen kann – was dies genau bedeutet, ließ Entwickler 2K Marin offen (siehe Interview Seite 10). Sicher und neu ist, dass Sofia Lamb die Unterwasserstadt mithilfe von mehreren Big Sisters kontrolliert. Ursprünglich sollte lediglich eines dieser Biester der große Rivale des Spielers sein; wie uns Hogarth DeLaPlante im Gespräch erklärte, warf das allerdings zahlreiche logische Ungereimtheiten auf.

Apropos Spieler: Wie bereits erwähnt, mimt Ihr in "BioShock 2" einen Big Daddy namens Jim Dandy – den ersten Prototypen, der weniger gepanzert, dafür aber flinker als seine wuchtigeren Kollegen ist. Die Entwickler verrieten, dass Dandy 'von jemandem' erweckt wurde und er jetzt auf der Suche nach seiner ehemaligen Little Sister durch Rapture streift. Sie ist seine einzige Bezugsperson aus vergangenen Tagen und wie sich im weiteren Verlauf herausstellt, spielt sie nicht nur für Dandy eine tragende Rolle – andere Kräfte sind ebenfalls an ihr interessiert. So vermutlich auch ein gewisser Sinclair, der Euch per Funk für seine Zwecke einspannt. Wie Sofia Lamb ist er auf Raptures kostbarstes Gut aus: ADAM. Diese Substanz verleiht Personen in



HD-Schirm, Kopfhörer, Drinks: ideale Bedingungen beim Probespiel in den USA.

ACHTUNG GEHEIMNISSE!

DAS PASSIERT IM ERSTEN "BIOSHOCK"

Die Geschichte startet 1960 mit einem Flugzeugabsturz im Atlantik und einem Überlebenden: Jack. Ihr übernehmt seine Rolle und erkundet die Unterwasserstadt Rapture, die der Industrielle Andrew Ryan 1946 im Geheimen bauen ließ und die für die Außenwelt abgeschottet ist. Ryans Ziel, eine ideale Gesellschaft frei von Zwängen und gefüllt von visionären Freigeistern zu schaffen, scheitert an der Substanz ADAM. Dr. Tenenbaum entdeckte diese erbgutverändernde und geweberegenerierende Substanz in einer Seeschnecke. Eingepflanzt in die Mägen junger Mädchen produzieren diese Schnecken ADAM im großen Stil – ADAM wird für die Rapture-Bewohner zum wichtigsten Gut, schließlich verhilft es zu übermenschlichen Kräften. Zusammen mit Tenenbaum kontrolliert der Geschäftsmann Frank Fontaine ADAM und die daran gekoppelte Plasmid-Industrie: Zahlungskräftige Kunden können ihren Körper mit Upgrades beliebig verbessern – weniger Wohlhabende bleiben auf der Strecke. Fontaine unterstützt die Unterschicht, um mit ihrer Hilfe Ryan zu stürzen und die Kontrolle über Rapture zu bekommen. Der Aufstand wird niedergeschlagen, Fontaine stirbt und Ryan übernimmt die Kontrolle über die Plasmid-Industrie. Einige Monate später schwingt sich ein gewisser Atlas als Anführer der Unterschicht auf; 1959 bricht in Rapture der Bürgerkrieg aus – Ryan und Atlas stehen sich mit ihren Splicer-Armeen gegenüber. Um die ADAM-Gewinnung zu optimieren und die ADAM-Süchtigen mit Stoff zu versorgen, werden die Mädchen (Little Sisters) durch Rapture geschickt, um die Substanz aus den Körpern der Toten zu extrahieren; zur Seite stehen ihnen die gepanzerten Big Daddys.

In dieses Szenario aus Chaos und Gewalt geratet Ihr nach dem Flugzeugabsturz, per Funk führt Euch Atlas in die Eigenheiten der Welt ein. Ryan wird auf Euch aufmerksam und schickt seine Splicer-Schergen los. Um in Rapture überleben zu können, legt Euch Atlas nahe, Plasmide zu benutzen und die Little Sisters zu töten, um an ADAM zu kommen. Dr. Tenenbaum appelliert dagegen an Euer Mitgefühl und schlägt vor, die jungen Mädchen zu retten – das Schicksal der Kleinen liegt fortan in Eurer Hand. Schließlich stellt Ihr Ryan in seinem Büro, wo er Schockierendes offenbart: Jack ist die Frucht einer Liaison von Ryan und einer Tänzerin, wurde vor zwei Jahren in Rapture geboren und per Genmanipulation auf schnelles Wachstum programmiert. Frank Fontaine bemächtigte sich damals des Embryos und drillte ihn, Kommandos in der "Wärst Du so freundlich..."-Form bedingungslos auszuführen. Fontaine schickte Jack an die Erdoberfläche, um ihn vor Ryan zu schützen. Als der Konflikt zwischen Fontaine und Ryan eskaliert, ordert Fontaine seine 'Geheimwaffe' zurück nach Rapture. Jack entführt ein Flugzeug und bringt es zum Absturz – der Beginn des Spiels. Ryan fordert Euch schließlich – als Beweis Eurer Abhängigkeit – mit dem "Wärst Du so freundlich..."-Kommando auf, ihn zu töten. Als Ryan tot vor Euch liegt, realisiert Ihr, dass Ihr nur Atlas' Marionette gewesen seid, der Euch mit dieser Phrase durch Rapture dirigiert hat. Atlas lässt seine Maske fallen und outet sich als Frank Fontaine, der seinen Tod nur vortäuschte, um Ryan in Sicherheit zu wiegen. Fontaine übernimmt die Kontrolle von Rapture und deklariert Euch als Freiwild. Dr. Tenenbaum deaktiviert schließlich die geistige "Wärst Du so freundlich..."-Fessel. Im Finale schlüpft Ihr in die Taucherklamotten eines Big Daddy und bahnt Euch unterstützt von Little Sisters den Weg zu Fontaine. Nach dem Endkampf erlebt Ihr je nach Spielweise (die Little Sisters befreien oder töten) eines von drei Enden: In der positiven Variante verbringen Jack und die Little Sisters ihr Leben in Freiheit, in den negativen seht Ihr, wie Jack die Macht über Rapture erlangt und Splicer ein Atom-U-Boot in ihre Gewalt bringen.



360 Erst grillen, dann bohren: Setzt die Splicer in Brand und stürzt Euch mit Eurer Big-Daddy-Standardwaffe in den Nahkampf. Links unten im Bild seht Ihr die Spritanzeige Eures Riesenbohrers – setzt ihn also mit Bedacht ein.

Zeit, dem irren Gottesmann die letzte Ölung zu verpassen!

Form von Plasmiden übermenschliche Kräfte, lässt sie per Gedankenkraft zum Beispiel Objekte durch die Gegend schleudern, Gegenstände entflammen oder vereisen. Und sie lässt Menschen zu mordenden Monstern werden – ADAM macht süchtig.

Sofia Lamb überwacht in Rapture den ADAM-Kreislauf: Beschützt von den Big-Daddy-Kampfmaschinen sammeln kleine Mädchen, die Little Sisters, ADAM aus Leichen und reichen es an die Big Sisters weiter. Dumm nur, dass auch Ihr ADAM und die Mädchen fürs Vorankommen benötigt. Beim Probespiel geraten wir zwischen die Fronten: Angefeuert von Sinclair erledigen wir einen Big Daddy und schnappen uns seine Little Sister, die wir fortan auf unserer Schulter durch Rapture tragen. Per R3-Taste erscheint eine ADAM-Duftspur, die sich vor uns durch die Gänge schlängelt – wer hat da "Dead Space" gesagt? Egal: Wir folgen der weißen Linie und landen bei einer Leiche. Damit unser folgsames Mädchen das ADAM per Spritze aus dem Toten extrahieren kann, benötigt es Ruhe. Problem: Sobald es die Nadel ansetzt, stürmen mutierte Junkies, die Splicer, den Raum. Daher gilt: die Umgebung vorher sichern – ein neues Spielelement, das Euch im Laufe des Abenteuers wiederholt begegnet. Wie Ihr das anstellt, bleibt Euch überlassen. Verteilt etwa Sprengfallen, platziert per Plasmid-Kraft Wirbelwinde, die Angreifer an die Decke schleudern, oder hackt Überwachungsgeschütze, die Euch mit ihrer Feuerkraft unterstützen. Apropos Hacken: Musstet Ihr im Vorgänger jedes Mal ein langwieriges und auf Dauer nerviges Röhrenpuzzle lösen, um eine Maschine zu kontrollieren, genügt jetzt ein gut getimter Daumendruck. Stoppt einen Zeiger dreimal im grünen Bereich einer Anzeige und das Gerät ist gehackt. Ebenfalls praktisch: Per neuem Remote Hack Dart dürft Ihr dies sogar auf einige Meter Entfernung tun.

Seid Ihr mit der Absicherung zufrieden, setzt Ihr Eure Little Sister ab und die Hölle bricht los: In das Kreischen der attackierenden Splicer mischen sich schrille Hilferufe des Mädchens, wenn ihm die Mutanten zu nahe kommen. Eure grotesken, maskierten Feinde greifen mit Waffen und telekinetischen Kräften an, turnen an der Decke herum und schlagen blitzschnell Haken. Zu allem Überfluss will Euch auch noch eine neue Spezies an die Taucherglocke: Die besonders robusten und gefährlichen Brute Splicer thronen an der Spitze der ADAM-Nahrungskette und tauchen meist am Ende einer Angriffswelle auf. Dann steht Euch ein Mini-Bosskampf bevor, der ohne ausreichende Bewaffnung schnell in die Hose gehen kann. Analog zu Teil 1 gibt es für die Ballermänner wieder drei Munitionstypen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft. Die neue Speerkanone verschießt beispielsweise normale und explosive Projektile, die Ihr per Steuerkreuz wählt. Während die Standard-Speere Gegner an die Wand nageln und wieder eingesam-

»WIR HABEN DIE BESTEN LOCATIONS AUS TEIL 1 GENOMMEN UND UMGESTALTET.«



Mathieu Berube von Digital Extremes

Multiplayer-Lead-Designer Mathieu Berube vom kanadischen Entwickler Digital Extremes verrät, welche Inhalte den Mehrspieler-Modus auszeichnen. Digital Extremes ist mitverantwortlich für den Großteil der „Unreal"-Serie, die sie zusammen mit Epic Games aus der Taufe hoben.

M! Games: Welche Modi enthält der Multiplayer-Modus?

Mathieu Berube: Alle Modi unterstützen bis zu zehn Spieler – außer einem, über den ich jetzt noch nicht reden darf (lacht). Es gibt zehn Maps und folgende Spielmodi, über die ich plaudern kann: Survival of the Fittest (Deathmatch), Civil War (Team-Deathmatch) und Capture the Sister. Es werden fünf Spielmodi und zwei Varianten verfügbar sein.

Kommen im Multiplayer-Modus weitere Details zur Story von Rapture zu Tage? Zeitlich ist dieser Part ja ein Jahr vor den Ereignissen in Teil 1 angesiedelt...

Es gibt ein Intro, das die Ereignisse rekapituliert, wie es zum Bürgerkrieg in Rapture kam. Spielt man für die Seite von Sinclair Solutions, dann führen Audioaufnahmen die Story weiter; andere Charaktere geben ebenfalls Hinweise.

Haben die Spielfiguren unterschiedliche Fähigkeiten?

Sie haben alle unterschiedliche Geschichten, aber ansonsten sind sie gleich. Jeder Gamer soll nach seiner aktuellen Gemütslage entscheiden, welchen Charakter er gerade spielen will. Verschieden werden die Charaktere durch die 'Loadouts': Für jeden dieser Spawnpunkte lassen sich die Waffen- und Plasmid-Upgrades festlegen, was am Ende unterschiedliche Taktiken erlaubt.

Als Spieler kann man im Deathmatch auch zum Bid Daddy werden. Wie funktioniert das?

In den Maps erscheint zufällig ein Big-Daddy-Kostüm. Wer es als Erster findet, wird zum Big Daddy – dann kann man mit durchschlagenden Wummen aufräumen.

Wie sieht es mit den Waffen aus? Sind die vergleichbar mit dem Singleplayer-Modus?

Die sind großteils verschieden, da man im Solo-Modus einen Big Daddy spielt, der viel stärker ist und auch generell andere Waffen benutzt. Wir haben einige aus dem ersten Teil übernommen und zwei neue Wummen sowie drei frische Plasmide hinzugefügt. Das Houdini-Plasmid lässt einen unsichtbar werden und das Geysir-Plasmid kann offensiv wie defensiv eingesetzt werden – lasst Euch etwa in die Luft katapultieren und feuert von oben oder schleudert damit Gegner an die Decke. Der Aero Dash schließlich ermöglicht Rammattacken und ein schnelles Fortbewegen.

Welche Umgebungen kommen in den Maps vor?

Wir haben die besten Locations aus dem ersten Teil genommen und sie umgestaltet, damit sie jünger und nicht so heruntergekommen aussehen. Unser Ziel war es, die Maps vertraut aussehen zu lassen und sie gleichzeitig für Multiplayer-Anforderungen zu optimieren.

Inwiefern bestehen Unterschiede bei der Entwicklung eines Mehrspieler-Modus im Vergleich mit dem Solo-Part?

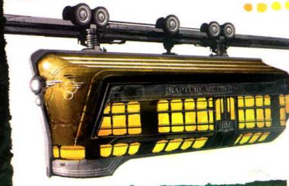
Da bestehen große Unterschiede. Das Wichtigste ist, dass die Netzwerk-Technik funktioniert. Insgesamt ist es ein großer Aufwand, den Mehrspieler-Modus zu erstellen. Daher wurde diese Aufgabe auch ausgelagert. 2K Marin, die sich um den Solo-Modus kümmern, und wir arbeiten dabei eng zusammen – es dreht sich viel um Abstimmung.

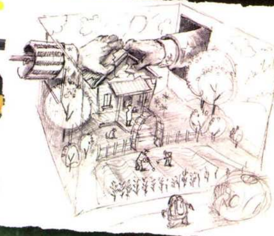


360 'Capture the Sister': Diese Variante war unser Favorit bei den Multiplayer-Schlachten.



360 Die neu hinzugekommene Speerschleuder ist eine machtvolle Waffe. Abgefeuerte Projektile bleiben in der Umgebung stecken und sind wiederverwendbar.





Durch Rapture düst Ihr mit einer Schienenbahn; rechts eine Szene aus dem 'Memorial Museum'.

melt werden können, machen die explosiven Pendants Feinde zu laufenden Bomben, die andere Splicer schon mal mit in den Tod reißen. Eure Standardwaffe, ein beängstigend großer Bohrer an der rechten Hand, sowie alle anderen Wummen lassen sich dreimalig aufrüsten: So wirkt die dritte Upgrade-Stufe des Bohrers (Drill Reflector) wie ein Schild, das gegnerische Schüsse reflektiert. Zusammen mit den jetzt koppelbaren Plasmid-Fähigkeiten (verknüpft z.B. Wirbelwind mit Frost, um Widersacher doppelt zu schaden, da sie als Eisblock zu Boden fallen) ergibt sich eine nahezu unüberschaubare Vielfalt an Kampfoptionen.

Habt Ihr in einem Abschnitt alles ADAM gesammelt, steht Ihr wie in der ersten "BioShock"-Episode vor der Wahl: die Little Sister freilassen und ein bisschen von der Substanz einsacken oder sie 'ernten', also töten, und die volle Ladung einkassieren. Letzteres quittiert Sinclair übrigens eiskalt mit dem Spruch: "Euthanasia, that's all that was." – harter Tobak, aber passend zu der kranken Welt, durch die Ihr stapft. Egal, wie Ihr Euch entscheidet: Sofia Lamb nimmt Euch den Riss in der ADAM-Schürfkette übel und hetzt eine ihrer Big Sister auf Euch. Sie sieht aus wie eine schlanke Version des Big Daddy, ist ähnlich robust, bewegt sich aber wesentlich flinker und attackiert trickreicher mit Waffen bzw. Psychokräften. Die von uns gespielte Demo war am Anfang des Abenteuers angesiedelt und schon da machte uns die Big Sister sprichwörtlich ordentlich Feuer unter dem Hintern.

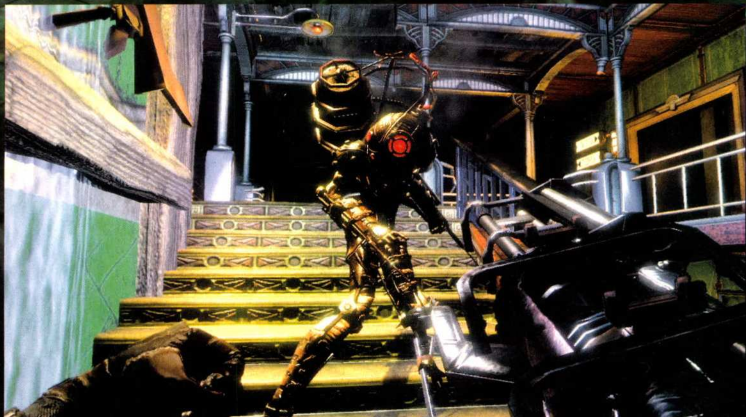
Stimmungskanone

Zurück zum Eingangsthema Atmosphäre: Der spielbare Demolevel hört auf den Namen 'Ryan Amusements' und beherbergt mit dem 'Memorial Museum' eine clever gemachte Rückblende auf die Geschichte von Rapture. Animierte Theaterszenen mit mechanischen Puppen als Darstellern verbreiten Ryans Visionen auf typisch propagandistische Weise. Während seine Stimme kratzig aus den betagten Lautsprechern dringt, greifen gigantische Hände – eine Metapher für die gegängelte Gesellschaft außerhalb Raptures – in das Geschehen ein und reißen beispielsweise das von einer Musterfamilie hart erarbeitete Haus auseinander (siehe Skizze oben rechts). In Ryans Unterwasserwelt passiert so etwas natürlich nicht: Der Rapture-Nachwuchs bekommt so die Bosheit der Welt da draußen vermittelt – und der "BioShock"-Neuling das nötige Grundwissen.

Schließlich zeigten uns die Entwickler eine packende Passage aus einem späteren Level. Der Spieler soll den durchgeknallten Geistlichen Father Simon um die Ecke bringen, der in seiner ganz speziellen Gemeinde wirkt. Erleuchtet von flackerndem Kerzenschein sehen wir den Pater in einer Kapelle, auf den Bänken sitzen zerfledderte Leichen, die seine wirre Predigt stoisch über sich ergehen lassen. Father Simon wirft einen gespenstischen, überlebensgroßen Schatten an die Wand – er gestikuliert wild. Zeit, dem irren Gottesmann die letzte Ölung zu verpassen: Nachdem seine Splicer-Jünger über den Jordan gegangen sind, bekommt der aggressive Pater den Bohrer zu spüren. Sein Ableben verleitet die erboste Sofia Lamb zu einer Demonstration ihrer Macht. Wasser flutet die Szenerie, bricht aus Wänden und Decken, Jim Dandy läuft um sein Leben. Zu allem Überfluss taucht eine Big Sister auf, die den knietief im Nass stehenden Jim per Blitzattacke unter Strom setzt. Die Schotte brechen, die Ereignisse überschlagen sich und schließlich gleitet der "BioShock 2"-Protagonist durchs Wasser; Leichen treiben schwerelos an ihm vorbei und Sofia Lamb meldet sich vorwurfsvoll per Funk: "Sieh, das ist die Welt, für die du kämpfst. Du, allein unter Toten."

Komm her, Schwester!

Unser Ausflug in den Singleplayer-Modus erfüllte alle Erwartungen und lässt auf eine Spielspaß-Granate hoffen. Einen Mehrspieler-Modus hätten wir daher auch nicht vermisst. "BioShock 2" bietet aber selbst hier Vielversprechendes, wenn auch nichts Revolutionäres (siehe Interview linke Seite). Als Journalisten-Favorit kristallisierte sich der Modus 'Capture the Sister' heraus, in dem ein Team die Little Sister verteidigt, während das andere versucht, sie zu entführen und durch eine Röhre in die Freiheit zu entlassen. Die vorgestellten Maps fingen das Serien-Flair gelungen ein und boten in puncto Design genügend Freiraum für verschiedene Taktiken: Mehrere Stockwerke und ein ausgewogener Mix von engen und weitläufigen Abschnitten fördern packende Gefechte; mit gehackten Geschützen verwirrt Ihr Eure Gegner und landet viele fiese Kills. *os*



360 Die Big Sister ist sauer: Tötet Ihr eine Little Sister oder lasst Ihr sie entkommen, taucht die weibliche Version des Big Daddy auf und bekämpft Euch mit allen Mitteln. Mittlerweile haben die Entwickler verraten, dass mehrere Big Sisters existieren.

BioShock 2

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**2K Marin, USA / 2K Australia/ Digital Extremes, Kanada / 2K China**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**9. Februar 2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
» wir sind Big Daddy!
» einzigartige Atmosphäre
» hervorragendes Design
» tadellose Steuerung
» neue Waffen und Plasmide fügen sich schlüssig ein
» Multiplayer-Modus in anderem Jahrzehnt ist eine nette, weitere Facette

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» hier und da noch verwaschene Texturen

FAZIT » Ego-Abenteuer aus einer anderen Welt: atmosphärisch und spielerisch auf höchstem Niveau.

»ES GIBT IN DER TAT MEHRERE BIG SISTERS.«

M! Games sprach mit Lead Environment Artist Hogarth DeLaPlante über das Festhalten an Spielelementen und die Entwicklung auf mehreren Plattformen. DeLaPlante war bei der ersten "BioShock"-Episode als Senior Environment Artist für Levelgestaltung, Lighting und Modelling-Aufgaben zuständig. Bei Teil 2 koordiniert er das künstlerische Team und ist verantwortlich für den Look der Levels.



M! Games: Warum ist das Design von "BioShock 2" so nah am ersten Teil? Wäre es für die Fans nicht spannender gewesen, wenn sie völlig andere Umgebungen gesehen hätten?

Hogarth DeLaPlante: Das ist eine gute Frage. Die Antwort darauf ergab sich während des Entwicklungsprozesses. Wir denken, dass Spieler, die den ersten Teil kennen, keine 'bösen' Überraschungen erleben wollen. Es ist aber eine Gratwanderung: Die Spieler möchten natürlich neue Elemente sehen – wir haben zum Beispiel eine komplett neue Story, frische Schauplätze, andere Plasmide und Waffen, vielgestaltigere Big Daddys. Wenn du "BioShock" sagst, dann siehst du bestimmte Bilder vor deinem inneren Auge. Und wenn du "BioShock 2" sagst, dann kommen da spontan ebenfalls bestimmte Erwartungen hoch. Wir haben uns bewusst dafür entschieden, das Design innerhalb dieser einmal gesetzten Grenzen zu belassen. Nur die Inhalte haben sich eben geändert. Man kann es nicht jedem recht machen, aber wir wollten nun mal keine neue Marke erschaffen.

Ich habe zwei Jahre am ersten Teil gearbeitet und als man mich danach fragte, "Hey, Hogey! Willst Du an Teil 2 arbeiten?", sagte ich: "Klar! Und ich finde, der Nachfolger sollte wieder in Rapture spielen." Rapture ist ein gigantischer Spielplatz mit vielen Bereichen, die ich mir noch gar nicht alle ausgemalt habe. Das ganze Team hat sich darauf gefreut, die Story in Rapture weiterzuspinnen und neue Orte darin zu erschaffen.

Außerdem hat Teil 1 gezeigt, dass sich genügend Abwechslung in Rapture realisieren lässt. Es gab einen tropischen Garten, eine winterliche Landschaft...

Richtig. Das erste "BioShock" entstand organisch, fast aus dem Bauch heraus. Wir machten es einfach und wir wussten nicht, ob es jemandem gefallen würde. Dann kam es auf den Markt und die Spieler mochten es. Bei Teil 2 können wir nun auf die gemachten Erfahrungen zurückgreifen und gezielt sagen, das Hacken kam in Teil 1 nicht so gut an, das machen wir jetzt besser. Wir konzentrieren uns jetzt voll auf das Feintuning von einzelnen Aspekten.

Wie fühlt es sich an, einen Nachfolger für ein solch populäres und von Kritikern geliebtes Spiel zu machen?

Ein paar Sachen davon habe ich eben bereits erwähnt. Zum Beispiel sollte es sich für Kenner des ersten Teils neu und vertraut gleichzeitig anfühlen. Aber wir wollen ja nicht nur die Fans ins Boot holen, sondern auch neue Spieler gewinnen. Hier war es uns wichtig, den Neueinsteigern alle Informationen über Rapture zukommen zu lassen ohne Kenner zu langweilen. Der Level Ryan Amusements ist ein gutes Beispiel: Leute, die Ryans Geschichte bereits kennen, erleben dort auf unterhaltsam-abgefahrene Weise die Vorgeschichte noch einmal.

Woher zaubert Ihr solche ungewöhnlichen Ideen?

Keine Ahnung... weil wir alle Genies sind? (lacht) Nein. Ich denke, es arbeiten wirklich kreative Leute im Team, die ihre ersten Ideen immer kritisch hinterfragen. Sie probieren und testen ihre Einfälle einige Male und dann wird erst entschieden, ob einer davon es wert ist, ins Spiel eingebaut zu werden oder nicht. Es ist also eigentlich eine ziemlich analytische Herangehensweise.

Stammen Eure Ideen vorwiegend aus Büchern und Filmen?

Puh, das ist eine harte Frage. Das ist bei jedem unterschiedlich. Bei mir kommen die meisten Inspirationen aus Romanen und von Malern: Ich bin seit fast 20 Jahren Zeichner und habe da so meine Favoriten. Bei unserem Creative Director Jordan, der vorwiegend an der Story arbeitet, ist das zum Beispiel anders: Er verschlingt Artikel über 'abnormale Psychologie'. Wie gesagt, bei jedem sehr unterschiedlich. Für alle ist aber sicherlich das erste "BioShock" ein Quell der Inspiration.

Welche Verbindung besteht zwischen Eleanor und Sofia Lamb?

(lacht) Kein Kommentar. Du willst doch das Spiel spielen, oder?

Beim Zocken bin ich auf ein "Unbekanntes Objekt" gestoßen. Was hat es damit auf sich?

Oh, das ist noch ein Platzhaltername. Bei dem Glasgefäß mit den Glühwürmchen handelt es sich um ein Geschenk von Eleanor Lamb.

Also arbeitet Eleanor mit dem Spieler zusammen?

So in etwa. Das ist eines der Mysterien.

Welche Rolle spielt Sinclair? Im Spiel sieht es so aus, als ob Ryan ihn zu Hilfe gerufen hat, um mit Sofia Lamb fertig zu werden.

Sinclair war zu den Hochzeiten von Rapture ein wichtiger und reicher Mann, ein Industrieller. Er ist ein selbstsüchtiger Kerl und im Multiplayer-Part ist man ja auch Teil seiner Firma Sinclair Solutions. Er testet dort während des Bürgerkriegs Plasmide und Waffen und versucht, daraus Kapital zu schlagen. Im Solo-Modus, der ja zehn Jahre nach diesen Ereignissen spielt, ist Sinclair immer noch der verschlagene Geschäftsmann. Er hortet Gegenstände aus Rapture und versucht sie aufs Festland zu schaffen – technologischen Kram wie die Anzüge der



Lead Environment Artist Hogarth DeLePlante plauderte mit uns über Spieldesign und Story.



Big Daddys, aber auch ADAM will er von Rapture aus vermarkten. Sein Ziel ist, mit der Hilfe des Spielers aus Rapture zu entkommen und in der 'normalen' Welt reich zu werden.

Am Ende der Demo habe ich eine Big Sister erledigt. Ich dachte, es gibt nur eine...
Es gibt in der Tat mehrere davon. Aber Du hast Recht: Zu Beginn des Projekts sollte es nur eine sein. Aber im weiteren Verlauf hat sich herausgestellt, dass es aus logischen Gründen keinen Sinn ergibt. Der Spieler kämpft immer wieder gegen die Big Sister, erledigt sie scheinbar, nur um dann zu sehen, dass sie doch nicht tot ist und wegläuft. Das passte alles nicht zusammen. Aber es fügt sich jetzt auch besser in die Story-Logik ein. Lamb nutzt mehrere Big Sisters, um den ADAM-Kreislauf in Rapture aufrecht zu erhalten.

Ist dann vielleicht eine der Lamb-Schwestern die 'führende' Big Sister?
Vielleicht... (lacht)

EVE wird jetzt automatisch wieder aufgefüllt. Um die Lebensenergie zu regenerieren, muss man jedoch manuell auf dem Steuerkreuz nach rechts drücken. Warum wurde das nicht in ein automatisches Auffüllen geändert? Das muss doch viele Spieler stören.
Das haben wir auch gedacht und es anfangs auch so eingebaut. Allerdings stellte sich bei den Fokusgruppentests heraus, dass es die Spieler hassten – alle! Sie sagten, "Warum kann ich nicht entscheiden, wann ich ein Medipack einsetze?" Dann haben wir es eben wieder geändert.

Warum habt Ihr Euch eigentlich erneut für ein Medipack-System entschieden? Heutzutage setzt das Gros der Shooter doch auf eine sich selbst regenerierende Energieleiste.
Die Medipacks gehören einfach zu "BioShock", auch aus ästhetischen Gesichtspunkten. Deswegen haben wir uns wieder dafür entschieden.

Beim Spielen der Demo fetzten die taktischen Shootouts während der Sequenzen, in denen die Little Sister ADAM erntet. Die könnten auf Dauer dennoch ein wenig langweilig werden...
Dieses Argument kann man bei jedem Shooter bringen: "Wird es nicht irgendwann langweilig, Leute zu erschießen?" Wenn man dem Spieler nicht ständig neue Werkzeuge an die Hand gibt, mit denen er diese Situationen meistern kann, dann ist das auch so. Aber wir haben so viel mehr verschiedene Waffen, Plasmide, Toniken, Munitionstypen und andere Sachen im Vergleich zu Teil 1 ins Spiel gebracht – das wird nicht langweilig!

Wer traf die Entscheidung, einen Multiplayer-Modus einzubauen?
Wer das genau war, weiß ich nicht. Einige Leute denken, es sei eine Verschwörung (lacht). Ich denke, dass der typische "BioShock"-Spielablauf mit Waffen und Plasmiden eine hervorragende Basis für einen Multiplayer-Modus bildet. Ich würde unseren Modus auch mehr mit "Team Fortress 2" vergleichen als mit "Call of Duty: Modern Warfare": Er ist ein wenig einfacher gestrickt und daher besser für ein schnelles Spiel zwischendurch geeignet. Man muss sich nicht um Upgrades und solche Sachen kümmern, sondern kann zum Beispiel für eine halbe Stunde einfach nur unkomplizierten Spaß haben.

Denkt Ihr über Download-Inhalte nach?
Klar, es wird Downloads für den Single- und Multiplayer-Modus geben. Ich kann allerdings noch nicht sagen, wie die aussehen werden. Wir konzentrieren uns zurzeit voll auf den Solo-Modus, der absolute Priorität genießt. Aber wir haben auf jeden Fall einige Leute aus dem Team für die Produktion von Download-Inhalten abgestellt.

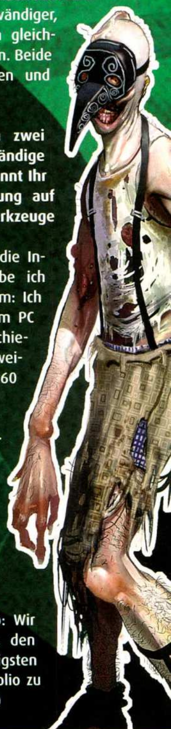
Die Demo habe ich vorhin auf einer Xbox 360 gespielt. Wie ist der Stand bei der PS3-Version?
Ich spiele die PS3-Fassung jeden Tag im Büro – sie ist auf jeden Fall im Zeitplan und wird gleichzeitig mit der Xbox-360-Version erscheinen. Wir entwickeln die PS3-Fassung diesmal bei uns im Haus. Entwickler Digital Extremes, der verantwortlich für die PS3-Umsetzung des ersten Teils war, kümmert sich unter unserer Anleitung ausschließlich um den Multiplayer-Modus.

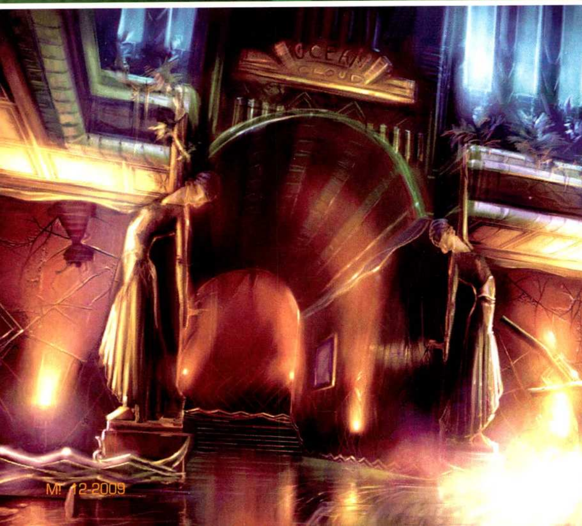
Warum habt Ihr die PS3-Umsetzung damals nicht selbst gemacht?
Es war der erste Konsolentitel für 2K Boston und wir mussten schauen, dass wir "BioShock" auf einer Plattform optimierten – die PS3-Version ging aus zeitlichen Gründen einfach nicht. Außerdem hatten wir zu der Zeit noch keine Erfahrung mit der Entwicklung von PS3-Spielen.

Ist die Entwicklung für die PS3 denn schwieriger?
Ich denke nicht, dass sie schwieriger ist als bei der Xbox 360. Aber es ist definitiv aufwändiger, für zwei Konsolen gleichzeitig zu entwickeln. Beide haben ihre Stärken und Schwächen.

Bastelt Ihr dann zwei komplett eigenständige Versionen oder könnt Ihr bei der Entwicklung auf gemeinsame Werkzeuge zurückgreifen?
Als Designer, der die Inhalte erstellt, habe ich damit kein Problem: Ich mache auf meinem PC einen Level und schiebe ihn dann wahlweise auf die Xbox 360 oder PS3.

Wie ist es momentan, in der Spielebranche zu arbeiten? Viele Firmen haben finanzielle Probleme, einige sind schon pleite gegangen.
Sagen wir mal so: Wir haben das Glück, den momentan wichtigsten Titel für 2Ks Portfolio zu entwickeln. (lacht)







NACHRICHTEN

Videospiele: Wege aus der Misere

WILHELMSDORF • Es wird emsig diskutiert über Videospiele in Deutschland: Während der Pädagoge Gerald Jörns im Rahmen des "Jugendschutztalk vor Ort" bundesweit basisnahe Aufklärungsarbeit leistet, stellte vor wenigen Wochen der baden-württembergische "Expertenkreis Amok" in Stuttgart seinen Abschlussbericht vor. Der Rat war nach der Bluttat in Winnenden einberufen worden, um Maßnahmen zur Reduktion derartiger Gewaltverbrechen auszumachen. Unter den 80 Empfehlungen spricht sich der Bericht auch für eine Ausweitung des Verbotes gewaltbestimmter Videospiele aus.

Ebenfalls in Stuttgart sorgte Mitte Oktober das von Angehörigen der Opfer gegründete "Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden e.V." für Kritik: Unter dem Motto "Es wird sich nichts ändern, wenn wir nichts tun!" waren Eltern und Jugendliche am 17. Oktober aufgerufen, ihre 'Killerspiele' in einem öffentlichen Container zu entsorgen. Unter den Teilnehmern wurde ein signiertes Fußballtrikot der Nationalmannschaft verlost, die laut Presseberichten davon ausgegangen war, das Fan-Accessoire karitativen Zwecken zu stiften. Mehr als eine Handvoll Spiele wurde dennoch nicht gesammelt.

Differenzierter gestaltete sich die jährliche Herbsttagung an der Gotthilf-Vöhringer-Schule, einer Ausbildungsstätte für Sozialberufe im baden-württembergischen Wilhelmsdorf. Dort referierten der umstrittene Prof. Christian Pfeiffer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) sowie dessen Schwester Regine Pfeiffer. Nachdem die ehemalige Lehrerin in der Vergangenheit Electronic Arts öffentlich "Schweinefirma" nannte, beschäftigt sie sich nun mit dem Suchtpotenzial des Online-Rollenspiels "World of Warcraft".



Männerbild in der Krise: Prof. Pfeiffer erforscht die Ursachen von Jugendgewalt und referiert auf der Wilhelmsdorfer Herbsttagung.

Dabei erwies sich die Endsechzigerin als sachkundige Rednerin mit Spielerfahrung. Die angeblich zunehmende Zahl problematischer Spielerkarrieren sieht sie vor allem in der Belohnungsstruktur und dem persistenten Charakter der Spielwelt. Daneben kritisierte die Rednerin einen Mangel an Beratungsstellen wie wowdetox.com oder onlinesucht.de.

In ihrem zweiten Vortrag präsentierte und kritisierte die Seniorin anschließend die zynische Grundhaltung gewaltbestimmter Spiele wie "GTA IV", "BioShock" oder "Der Pate 2". Inhaltliche Einwände aus dem Publikum hebelte sie flapsig aus: "Fangen Sie erst gar keine Diskussion an, die verlieren Sie ohnehin."

Damit leitete die KFN-Mitarbeiterin den Vortrag ihres Bruders ein. Christian Pfeiffer erforscht Ursachen von Jugendkriminalität und führt den Erfolg der kritisierten Spielkonzepte auf ein konfliktbehaftetes Rollenverständnis der männlichen Spieler zurück – ein komplexes Gesellschaftsproblem, dem die stereotypen Verhaltensmuster in Spielen zuwiderlaufen. Die steigende Zahl der Schulabbrecher sieht der Kriminologe in der zunehmenden Medienausstattung und der damit einhergehenden Realitätsflucht begründet. 'Killerspiele' seien durch Inhalt und Struktur Leistungskiller, bringt er seine Forschungsergebnisse auf den Punkt. *mh/ah*

London Calling: WiiWare im Aufwind

LONDON • Nicalis' stilvolle Schattenspiele in "Night Sky" und Broken Rules' Papier-Jump'n'Run "And Yet It Moves" (siehe Seite 19) machen großen Spaß und lassen sich in keine klassische Schublade stecken. Spielbar waren beide Titel, als Nintendo in London ausgewählten Journalisten die WiiWare-Highlights der kommenden Monate präsentierte: Dort wurde überraschend avantgardistische Kost gezeigt. Prominente Gäste wie Dave Grossmann ("Monkey Island"), David Braben ("Lost Winds", "Elite") und Kenji Eno ("D") machten eines deutlich: Die WiiWare-Plattform will keine Sammelstelle für billige Schnellschüsse sein, sondern einen fruchtbaren Nährboden für frische und originelle Spielideen bieten.



Mögen WiiWare: Braben (links) und Grossman (rechts).

Vor allem episodische Spiele werden in Zukunft an Bedeutung gewinnen, ist sich Dave Grossman sicher; ein großer Vorteil des Formats der "Tales of Monkey Island" sei, "dass wir direkter auf das Feedback der Spieler reagieren können". Telltale Games will sich nicht nur die Kritik an der mäßigen Technik des Erstlings zu Herzen nehmen, auch die überraschende Popularität von Nebenfigur Winslow hat dafür gesorgt, dass seine Rolle in den späteren Episoden ausgebaut wird.

Überhaupt gefiel der Großteil der gezeigten Spiele: "Bit.Trip Void" ist zugänglicher als der knüppelharte Vorgänger "Bit.Trip Core" – die Zombie-Ballerei "Zombie Panic in Wonderland" beeindruckt vor allem grafisch; bei "Max and the Magic Marker" dürft Ihr frei in einem 2D-Jump'n'Run herumkritzeln und "Super Meat Boy" wird ein ebenso knackiges wie abstrus-blutiges Hüpfspiel für Profis. Unser Fazit: Nach den schwachen ersten WiiWare-Monaten rollt nun eine Welle hochkarätiger Download-Titel an. Dazu passt, dass sich Nintendo verstärkt auf dem Online-Sektor engagiert und ein Freundschaftswerbungs-System entwirft: Wer neue Spieler ins Netz bringt, wird mit Nintendo-Punkten und freiem Zugriff auf First-Party-Games der Virtual Console belohnt. *tn*



Cooler Look: "Night Sky" für WiiWare erinnert grafisch an die PSP-Game "Patapon".

NEWS-TICKER » +++ Uncut: Konamis "Saw" (PS3, 360) erscheint laut Angabe des Herstellers ungeschnitten in Deutschland. +++ Super Mario ist tot: Der Ex-Wrestler Captain Lou Albano ist im Alter von 76 Jahren gestorben; er hatte Mario in der TV-Serie "Super Mario Bros." gespielt. +++ Faustfest: Koei arbeitet am PS3- und Xbox-360-Titel "Hokuto Musou" – die blutige Massenkeilerei spielt im "Fist of the North Star"-Universum.

EyePet – ein Haustier für PS3-Besitzer

DEUTSCHLAND • Vor über zehn Jahren wurden Kinder in aller Welt vom Tamagotchi-Virus befallen – diese virtuellen Haustiere in Hosentaschenform überfielen die Klassenzimmer, piepsten die Eltern aus dem Schlaf, wollten immer und überall geliebt und verhätschelt werden. Jetzt ist Sonys "EyePet" da, vor wenigen Tagen schlüpfte es aus dem Ei und lauert in den deutschen Elektrofachmärkten auf seine Opfer; jung sollen sie sein, oder weiblich – oder am besten gleich beides. Auch wir haben uns eins geholt und den Praxistest gemacht: Wie funktioniert das mit der Kamera? Ist es stubenrein? Und kann man sich in das PS3-Tierchen verlieben?

Tamagotchi 2.0

Gleich nach dem Einlegen der Disc begrüßt uns ein sympathischer, deutsch sprechender Wissenschaftler – in seiner blütenweißen, herrlichen Renderwelt stehend, erläutert er das Spielprinzip, gibt Tipps und zeigt, wie der Hardware-Aufbau funktioniert. Vorbildlich.

Wir positionieren die Kamera vor dem Fernseher (siehe Skizze rechts) – mit dem "EyePet" wird auf dem Boden, nicht auf der Couch gespielt! Die PlayStation-Eye-Kamera filmt Euer Zimmer, dann wird das Bild auf das TV-Gerät übertragen – die PS3 reichert es mit virtuellen Elementen an; der Informatiker nennt eine solche Technik 'Augmented Reality', weil ein reales Bild mit zusätzlichen Informationen erweitert wird.

Am Anfang seht Ihr also Euer (gut ausgeleuchtetes) Zimmer, dort liegt ein virtuelles Ei. Jetzt kommt zum ersten Mal die 'Zauberkarte' ins Spiel – so wird im "EyePet"-Jargon die schwarz-weiße Marker-Platte genannt, die Ihr rechts abgebildet seht. Die Kamera erkennt das darauf befindliche Zeichen und kann dessen Bewegungen verfolgen.

Prompt wird dort, wo sich der Marker befindet, ein Eierwärmer eingeblendet – den können wir mittels Handbewegung platzieren und anschalten. Einige Wärmeeinheiten und Lockklopfer später schlüpft unser EyePet aus dem Ei – ein putziger, haariger Zeitgenosse, der uns doch ziemlich an die 80er-Jahre-Plüschfigur Monchhichi erinnert. Mit geradezu liebreizenden Gesten und Blicken tapst er im Nu in unser Herz.

Wir lassen ihn nach unserer Hand hüpfen, geben ihm die (vorher geschüttelte) Flasche und probieren die ersten Spielzeuge aus. Immer wieder kommt die 'Zauberkarte' zum Einsatz – wir duschen die Fellkugel, seifen sie ein und fönen sie. Dann geht es ab aufs Trampolin oder die Bowlingbahn. Wir absolvieren streng nach Plan verschiedene Aufgaben und schalten so neue Spielzeuge oder Fähigkeiten frei – erst dann lohnt sich das bloße Herumtollen. Am eindrucksvollsten ist das Malen: Zeichnet eines von zahlreichen Objekten (vom Auto bis zum Elefanten) auf ein Blatt und haltet es vor die Kamera. Die macht einen Schnappschuss und schon kritzelt das EyePet den Gegenstand virtuell nach und kann später sogar mit einem 3D-Abbild davon (z.B. Holzauto) spielen. Zig niedliche Outfits und Frisuren für Euer Schoßtier runden ein Stück Software ab, das uns überzeugt hat: Die Technik funktioniert, das Spiel ist gut erklärt und das Paket mit 50 Euro (inkl. Kamera) obendrein preiswert. *ms*


Bei gutem Licht stellt Ihr die Kamera vor den TV und positioniert Euch im Sichtfeld der Kamera. Interagiert dann mit Händen und der Marker-Karte. Das EyePet wird quasi ins Wohnzimmer gebeamt.



Auf dem virtuellen Laufband haltet Ihr das Haustier fit und macht es müde (oben). Praktisch: Dank mehrerer Spielstände können auf einer PlayStation 3 mehrere EyePets wohnen – reichlich Kostüme für die niedlichen Kerle gibt es ja (Bildreihe unten).



Ihr haltet die Markerkarte vor die Kamera und die Software platziert dort das zur jeweiligen Aufgabe passende Objekt; hier: ein Futterbehältnis. Wer Pflichten wie Füttern oder Waschen versäumt, der hat alsbald ein hungriges oder verdrecktes EyePet.



+++ Comeback Nr 1: Konamis Hüpf- und Baller-Oppossum Sparkster kehrt auf Xbox Live und PSN zurück. Entwickelt wird "Rocket Knight" bei Climax in England – der Spielablauf ist 2D, die Optik hingegen 3D. +++ Comeback Nr 2: Micky Maus ist der Held des neuen Wii-Spiels "Epic Mickey" – mehr zum düsteren Pinselstrich-Abenteuer in der nächsten M! +++ Comeback Nr 3: "Shenmue"-Hauptcharakter Ryo Hazuki ist als Bonusfigur im Funracer "Sonic & Sega All-Stars-Racing" enthalten – inklusive Gabelstapler-Turbo. +++

Voller Erfolg: Symphonic-Fantasies-Konzert

KÖLN • Während Spielmusik-Shows wie "Video Games Live" auf Laserspektakel, Riesenleinwände und Klang nahe am Vorbild setzen, war beim Konzert "Symphonic Fantasies" am 12. September in Köln die Neuinterpretation Trumpf. Der talentierte Finne Jonne Valtonen schrieb fantastische Arrangements zu Themen aus "Chrono Trigger" bzw. "Cross", "Secret of Mana", "Kingdom Hearts" sowie der "Final Fantasy"-Serie und schuf so vier lange, komplexe Musikstücke. Bei "Secret of Mana" verblüffte er das Publikum mit einem Orchester, das mit seinen Notenblättern Windrauschen erzeugte, und brachte den Saal zum Lachen, als das "Final Fantasy"-Stück nach ein paar dramatischen Takten "One Winged Angel" auf einmal unvermittelt zum fröhlichen Chocobo-Thema wechselte.

Zur Seite standen ihm der mit einem Grammy ausgezeichnete Dirigent Arnie Roth, das über 100 Mann starke WDR-Rundfunk-Orchester und hervorragende Solisten – allen voran der Percussion-Künstler Rony Barrak, der schon bei den Eröffnungskonzerten früherer Games Conventions begeisterte.

Nicht nur die Zuhörer, die das Konzert im Saal, via Radio auf WDR4 oder per Internet-Livestream verfolgten, waren begeistert – auch bei den vier anwesenden japanischen Komponisten Nobuo Uematsu, Yasunori Mitsuda, Yoko Shimomura und Hiroki Kikuta stießen die Neuinterpretationen ihrer Stücke auf großen Anklang. Insbesondere "Secret of Mana"-Komponist Kikuta zeigte sich beim anschließenden Umtrunk mit uns mehr als angetan: "Ich hätte nie gedacht, dass ich meine Musik jemals in dieser Form hören würde." Meister Nobuo Uematsu selbst sah es ähnlich – das Stück war auch sein persönlicher Favorit.

Dank einer Flut an positiven Zuschriften wird derzeit fieberhaft an einer CD-Veröffentlichung des Konzerts gearbeitet – für den 24. September 2010 ist bereits eine Nachfolge-Veranstaltung angekündigt. *tn*



Egal, ob bei Generalprobe (Bild) oder Konzert – Nobuo Uematsu ist stets ebenso freundlich wie entspannt.

Rony Barrak aus dem Libanon ist ein Virtuose an der Darbouka und wurde vom Publikum gefeiert.

Beaterator: Mobil Musik Machen

DEUTSCHLAND • Der Name sagt es schon: In Rockstars neuestem Stück Software dreht sich alles um Beats. Statt eines Rhythmus-Spiels à la "DJ Hero" ist der PSP-Titel "Beaterator" ein waschechtes Musikproduktions-Tool. Als Basis dienen 'Loops', die als sich wiederholende Bausteine ein bis acht Takte lang sein dürfen. Diese Bausteine arrangiert Ihr in verschiedenen Modi entweder zu kompletten Songs oder schaltet sie live an und wieder ab.

Dabei werden in erster Linie Fans elektronischer, eben beatlastiger Genres wie Hip Hop, Drum'n'Bass oder House bedient, dafür spricht auch die Kooperation mit dem amerikanischen Über-Produzenten Timbaland. Der hat jedoch nicht nur seinen Namen, sondern auch hunderte Bausteine und Klänge beigesteuert, die vom User nach Belieben verwendet und auch verändert werden können. Das Handling ist in allen Bereichen trotz des großen Leistungsumfangs gut gelungen. Im Editor arrangiert Ihr die enthaltenen Bausteine in acht Spuren, wobei es Euch frei steht, pro Spur unterschiedliche Beats zu verwenden. Darüber hinaus wendet Ihr verschiedene Effekte an (ebenfalls pro Spur) und automatisiert sie sogar. Eine umfangreiche Bibliothek an Klang-Rohmaterial liegt bei und bietet neben einer Vielzahl an Samples sogar einen vollwertigen Synthesizer für eigene Sounds.

Die Fülle an Möglichkeiten und die überzeugende Klangqualität machen den "Beaterator" zu einer ernstzunehmenden Musikproduktions-Umgebung, in der auch ohne großes Vorwissen gejammt werden kann. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit erschafft Ihr ohne viel Aufwand ganze Songs und exportiert sie als MIDI- oder WAV-Dateien. Mangelndes Musik-Vorwissen macht "Beaterator" dabei durch clevere Funktionen wie den 'Auto-Chord-Picker' wieder wett. *nd*







"Beaterator"... ganz schön viele Knöpfe und Regler für 30 Euro.



Gähnende Leere: So übersichtlich war es in der Makuhari Messe schon lange nicht.


Leckerer Spielhallen-Spaß für Kinder – inklusive Touchscreen und lokalem Multiplayer.

Amusement Machine Show 2009

TOKIO • Wir blicken zurück: Auf der AMS 2008 stahlen sich die Top-Titel von Namco, Sega, Capcom und Arc System Works gegenseitig die Schau, die zweite große Arcademesse AOU setzte ein halbes Jahr später die Trends der Trading-Card- und Netzwerk-Spiele fort. Dementsprechend hoch waren unsere Erwartungen an die Amusement Machine Show 2009. Doch statt neuer Trends und spektakulärer Automaten überraschten die wenigen Aussteller in der spärlich gefüllten Messehalle mit einem sehr übersichtlichen Repertoire.

War Capcom auf der letzten Show wenigstens noch mit einem Münz-Spiel mit Mario-Thematik vertreten, blieb der "Street Fighter"-Konzern den Messehallen diesmal fern. Auch Arc System Works oder SNK Playmore ließen sich nicht groß blicken, Sega zumindest hielt mit dem obligatorischen "Virtua Fighter 5R"-Turnier die Beat'em-Up-Flagge hoch. Um die zweite Bastion der Arcades, die Lightgun-Shooter, war es nicht besser bestellt: Taitos Aufzugs-Ballerei "Elevator Action" ist von der AOU 2009 bekannt – Neuvorstellungen blieben aus. Protzte Sega zuletzt mit riesigen Automaten wie "Aqua Racer Extreme" und "Hummer", wurden jetzt die Cabs kleiner: "Shining Force Cross" bringt das Action-RPG mit landesweitem Netzwerk für Vierspieler-Partys in die Spielhalle.



Doch gab es auf der Messe durchaus Attraktionen, für die man zwei Stunden anstehen musste: Bei den beliebtesten Automaten der AMS 2009 handelte es sich um nichts Geringeres als... profane UFO-Catcher. Unzählige Besucher stapelten sich regelrecht vor den Grabbelkisten. Daneben standen selbst die – ebenfalls sehr beliebten – Fotoautomaten recht einsam herum.

Obwohl die Messe keine wirklichen Knaller vorzuweisen hatte, stachen zwei Kisten aus der überschaubaren Masse hervor. Allen voran "Cho Chabudai Kaeshi" – frei übersetzt bedeutet das 'Super-vor-Wut-den-Küchentisch-umschmeißen': Auf Kommando muss der kleine Plastiktisch des Automaten umgeworfen werden – kurios, witzig, typisch japanisch. Eher den westlichen Geschmack trifft Taito mit "Cyber Diver" – jedoch geriet die Steuerung des Multiplayer-Ego-Shooters per Joystick-Drehungen nicht sehr intuitiv.

Unser Besuch bestätigt das Offensichtliche: Japans ohnehin bestenfalls stagnierende Spielhallen-Industrie leidet stark unter den Auswirkungen der Wirtschaftskrise. Nicht nur Videospiele, sondern auch die Pachinko-Automaten erleben in der Spielhalle gerade eine Talfahrt. Hoffentlich ist die bald zu Ende, denn die Organisatoren der Messe überlegen bereits, in welcher Form die kommende Amusement Machine Show stattfinden soll – das verheißt nichts Gutes... *jk*



In Segas "Brick People" geleitet Ihr die gleichnamigen Figuren mittels echter Plastik-Klötzchen zum Futter-Trog.



Rechts: Der LAN-Shooter "Cyber Diver" wird mit Händen und Füßen gesteuert. Links: Auch wenn die Messe schrumpft – Sanwa-Buttons (für Euer Arcade-Board) und putzige Maskottchen dürfen nicht fehlen.


"Kite" ist ein klassisches High-Score-Spiel mit steigender Schwierigkeit, welches das Einsammeln kleiner Pixelpunkte belohnt.

Ein Spiel für den Herbst

DEUTSCHLAND • Der Winter naht, die Blätter verfärben sich, der Wind frischt auf – ideales Wetter für Drachenbändiger. Wer das trübe Wetter allerdings scheut, darf jetzt dank Retro-Coder Simon Quernhorst auch drinnen seinem Hobby frönen – am Atari VCS. "Kite", übrigens das erste Videospiel zum Thema Lenkdrachen, entstand in Zusammenarbeit mit der deutschen Drachenfirma Elliot und bietet ein besonderes Gimmick für Joystickakrobaten: Wer zwei Knüppel an seine Stella anschließt, zieht damit auch an beiden Lenkdrachenschnüren und kann präziser Gewitterwolken und Vögeln ausweichen. Nett: Das Spiel beginnt frühmorgens, Ihr erlebt Sonnenauf- und -untergang. Wer sich beeilt, kann eine der auf 35 Exemplare begrenzten Special Editions für je 35 Euro ergattern, die unter www.quernhorst.de/atari/ zu haben sind. *bk*

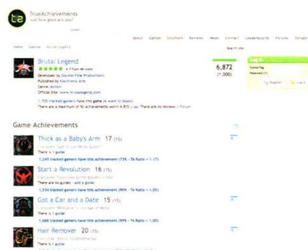


Nette Idee: Der Special Edition liegt eine kleines Drachenmodell bei.

Gamerscore – jetzt wird abgerechnet

LONDON • Der englische Erfinder Richard Stone hält es für ungerecht, wenn man für die fünf leichten Achievements in "Avatar" die gleichen tausend Punkte bekommt wie für alle 59 in "Guitar Hero III". Das kann nämlich "Jahre dauern", so der Engländer. Auf seiner Webseite trueachievements.com soll es fairer zugehen: Nachdem Euer Gamertag freigeschaltet wurde, vergleicht Stone erreichte Achievements und Verkaufszahlen der einzelnen Spiele. So kommt er zu seiner sogenannten 'True Achievement Ratio', die er mit dem originalen Gamerscore multipliziert. Am Ende steht das GamerTrue-Achievement – wahre Könner bekommen hier für "Guitar Hero III" über 4.000 Punkte. Doch das ist nicht alles: Jeder Spieler kann seine Statistiken einsehen, durch Leaderboards stöbern und seine Achievement-Karriere planen.

Stones Idee kommt an – bis jetzt haben sich über 35.000 Spieler registriert. *am*



"Pro Evolution Soccer"-Europameisterschaft

NIZZA • Wenn Konami lädt, kommen sie alle: Die 25 besten "PES 2009"-Spieler Europas versammelten sich vom 2. bis 4. Oktober ein Wochenende lang im Rahmen eines Gala Events in der Nähe von Nizza und spielten die achte "PES"-Europameisterschaft aus. Teilnehmer aus zwölf Ländern – darunter Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Spanien und Italien – sorgten für ein bunt gemischtes Turnier.

Der Belgier Yasin "Jinxy" Koroglu ließ sich mit einem 2:1 über den Spanier Luis "Superdinho" Cintas bei seiner Turnierpremiere als Sieger feiern und nimmt im nächsten Jahr automatisch an der Endausscheidung teil – verteidigen konnte allerdings noch niemand seinen Titel. Das wurde spätestens klar, als der amtierende Champion Sven "S-Butcher" Wehmeier aus Deutschland im Viertelfinale die Segel strich; sein Landsmann Dennis "wiDe" Winkler sicherte sich dagegen den dritten Platz. "PES"-Entwickler Shingo "Seabass" Takatsuka überreichte den Siegern ihre Preise. *pu*




Strahlendes Lächeln links, strahlende Sieger rechts: Bewegte Bilder zum Event findet Ihr auf maniac.de unter "Blogs".

Zitat des Monats



"Ich betrachte Videospiele als eine Art emotionale Therapie. (...) Wenn ich negative Gedanken oder Gefühle habe, sind Videospiele ein Weg, diese Energien im Kontext der Spielillusion abzubauen."
Urgyen Trinley Dorje, dritthöchster buddhistischer Würdenträger

TERMINKALENDER NOVEMBER BIS JANUAR

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
5.-9.11.	Independent Game Confer.	Los Angeles	Indie-Games auf großer Konferenz-Bühne	www.igcwest.com
15.-29.11.	Video Games Live	Europa	Europa-Tournee der Spielemusik-Show (u.a. Paris, Warschau, Dublin, Lissabon)	www.videogameslive.com
9.12.	Deutscher Entwicklerpreis	Essen	Preisverleihung in der Essener Lichtburg	www.deutscher-entwicklerpreis.de
7.-10.01.	Consumer Electronics Show	Las Vegas	Internationale Elektronikmesse	www.cesweb.org
26.-28.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com

Ab Indie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind im Kommen. M! stellt Euch regelmäßig einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal das Team:

Broken Rules

Manche Gesetze sind so selbstverständlich, dass wir uns keine Gedanken mehr darüber machen: Verpatzen wir mit Lara Croft den Absprung, stürzen wir unweigerlich in den Abgrund. Am Gesetz der Schwerkraft lässt sich nicht so einfach rütteln, oder? Ein junges Entwickler-Team aus Österreich hat mit dieser Regel gebrochen: Broken Rules stellen mit ihrem "And Yet It Moves" unsere Welt gehörig auf den Kopf.

Zerreißprobe

Der entscheidende Funke springt bei Christoph Binder, Felix Bohatsch, Jan Hackl und Peter Vorläufer in einem Game-Design-Kurs der Technischen Universität in Wien über. Vorher haben sich die vier Medieninformatik-Studenten eher mit technischem Design auseinandergesetzt. Nun beschließen sie, frei nach Galileo Galilei ("Und sie bewegt sich doch!), dass die Welt der Videospiele nicht länger stillstehen soll. Voller Pioniergeist experimentieren sie mit althergebrachten Spielregeln und zerreißen grafische Standards im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke. Der erste Prototyp von "And Yet It Moves" erblickt das Licht der Welt und sorgt auf dem Student Showcase des Independent Game Festival 2007 für reichlich Aufmerksamkeit. Die vier Wiener gründen mit Broken Rules ihr eigenes Studio und veröffentlichen "And Yet It Moves" bereits im April dieses Jahres für PC und Mac – im November wird Euch auch per WiiWare schwindelig.



Keine Macht den Drogen? Spätere Levels von "And Yet It Moves" erinnern an einen LSD-Trip.



Vorsicht, Drehwurm: Um die bissige Pflanze abzulenken, müsst Ihr einen Käfer durch das Labyrinth lenken.

Verdrehte Welt

Wo Euch andere 2D-Plattformer bei einer Mauer vor vollendete Tatsachen stellen, könnt Ihr in "And Yet It Moves" die ganze Welt in 90-Grad-Schritten um die Spielfigur drehen. Wollt Ihr das Ende eines Levels erreichen, dann lauft Wände hinauf oder lasst Euch bequem um Hindernisse 'herumfallen'. Da die Schwerkraft stets mit Euch rotiert, ergeben sich ungewöhnliche Physikspielereien. In welchem Spiel bugsiert Ihr sonst eine fallende Banane an mehreren Ästen vorbei und ohne sie zu berühren in die Hände eines Affen? Doch bei all der Dreherei reißt Euch ein zu tiefer Sturz schnell in Stücke – die Fallgeschwindigkeit der Spielfigur steigt nämlich auch nach einer Drehung weiter an. Angst vor dem Game Over braucht Ihr aber nicht zu haben: Leben sind unbegrenzt vorhanden und Checkpoints reichlich gesät.

Der Schwerpunkt von "And Yet It Moves" liegt im Kampf um Bestzeiten. Habt Ihr einen Level bestanden, könnt Ihr (wie in "Mirror's Edge") fortan im Speedrun gegen die Geister anderer Spieler antreten. Wenn Ihr jetzt noch oben und unten voneinander unterscheiden könnt, solltet Ihr Euch "And Yet It Moves" unbedingt vormerken. Die Jungs von Broken Rules freuen sich schon darauf, bald wieder frische Regelbrüche begehen zu können. *ch*



Vom Informatikstudenten zum WiiWare-Entwickler: Broken Rules aus Österreich.

"DU MUSST DIE REGELN KENNEN, BEVOR DU SIE BRECHEN KANNST"

M! im Gespräch mit Felix Bohatsch von Broken Rules.

M! Games: Mit "And Yet It Moves" habt Ihr Euch in der Szene einen Namen gemacht. Wie erlebt Ihr den Kontakt mit anderen Indie-Entwicklern?

Felix Bohatsch: Der ist sehr gut. Die Szene ist zwar eine recht eingeschworene Gemeinde und gegenüber der großen Spielindustrie manchmal etwas arrogant, aber untereinander unterstützen wir uns alle stark. Es gibt keine wirklichen Konkurrenzgefühle und es wird wenig verschwiegen.

Der Grafikstil von "And Yet It Moves" sticht aus der Masse heraus. Wie kam es dazu?

Unser visueller Stil entstand aus einer Notwendigkeit. Wir haben alle ein gewisses ästhetisches Gefühl, aber uns fehlte jemand, der auch das Handwerk gut beherrscht. Deswegen wollten wir in eine raue, analoge Richtung gehen. Wir hofften, dass unser fehlendes Können so nicht auffallen wird.

Welche Schwierigkeiten macht die Umsetzung von PC/ Mac auf Nintendos Wii?

Vor allem technische Schwierigkeiten traten auf. Wir hatten unsere PC- und Mac-Versionen nicht sehr optimiert – das fällt uns jetzt beim Wii auf den Kopf. Die knappe CPU-Leistung haben wir schon gut im Griff. Um aber mit dem geringen RAM des Wii auszukommen, müssen wir jetzt noch unseren Hauptspeicher-Bedarf verringern.

Wie schwer oder umständlich ist es, einen WiiWare-Titel zu veröffentlichen?

Die größte Schwierigkeit ist, in die Auswahl von Nintendo zu kommen. Wir hatten Glück: Ein Mitarbeiter von Nintendo hat "And Yet It Moves" beim IndieCade Festival 2008 gesehen und uns gefragt, ob wir unser Spiel auf WiiWare veröffentlichen wollen. Die Zusammenarbeit mit Nintendo funktioniert sehr gut: Wir haben regen E-Mail-Kontakt und sie binden uns in ihre Marketing-Aktivitäten ein. In einer bürokratischen Großfirma wie Nintendo dauern viele Dinge aber länger, da alles immer bestätigt werden muss.

Ihr heißt "Broken Rules". Wie wichtig ist Euch das Brechen von Regeln bei der Spielentwicklung?

Wir glauben, dass das Brechen mit Gewohnheiten sehr wichtig ist, um das Medium Videospiel weiterzuentwickeln. Es gilt aber das alte Design-Sprichwort: "Du musst die Regeln kennen, bevor du sie brechen kannst." Es geht uns nicht um das pubertäre Gegen-alles-Sein, sondern darum, Regeln, die unnötig behindern, zu erkennen und wenn notwendig zu brechen.



Inversion

System: PS3 / 360
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: 2010

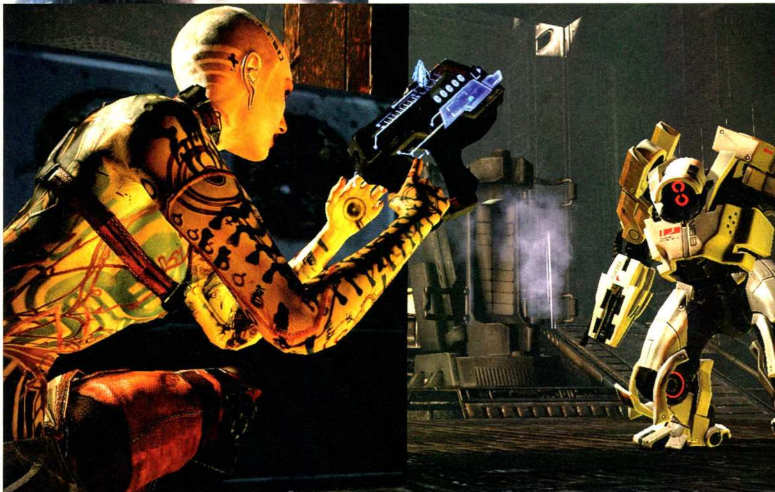
Die "TimeShift"-Entwickler Saber Interactive kündigen einen Third-Person-Shooter an, der Euch mit der Gravitation spielen lässt. Ihr verkörpert den Polizisten Davis Russel oder seinen Nachbarn Leo Delgado; Euer Problem: Ihr geratet mitten in eine Alien-Invasion. Immer wieder kämpft Ihr in 'Blasen' von Anti-Schwerkraft – an bestimmten Stellen dreht sich der Bildschirm, der Boden wird zur Decke.

Um Euch gegen die Alienbrut zu wehren, schultert Ihr die 'Grappler Gun', mit der Ihr Objekte manipuliert: Werft die Deckung der Gegner um, baut Barrikaden auf oder schleudert Inventar auf Feinde. Das erinnert alles sehr an die 'Gravity Gun' aus "Half-Life 2". Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht…

Mass Effect 2

System: 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 29. Januar 2010

Wer "Mass Effect 2" bei bestimmten Händlern vorbestellt, bekommt diese Zusatzinhalte: Amazon-Shopper dürfen die 'Inferno'-Panzerung anlegen und freuen sich über einen Verhandlungsbonus und höheres Lauftempo; GameStop-Käufer ballern mit dem Partikel-Beschleunigungsgewehr 'M-490 Blackstorm' oder schlüpfen in die 'Terminus'-Panzerung, welche Eure Schilde verbessert und Platz für ein Reserve-Magazin hat. Zum Glück im normalen Spiel enthalten ist die knallharte Kämpferin 'Subject Zero', die Ihr im Bild seht. Ihren sexy Körper zieren Tattoos ihrer Lieblingsattentate, außerdem flucht sie wie ein Kesselflicker. Freut Euch auf heiße Liebesszenen mit ihr und Sheppard.





Super Street Fighter IV

System: PS3 / 360
Hersteller: Capcom
Termin: 1. Quartal 2010

1. Drei der acht neuen Protagonisten sind bereits bekannt – die südkoreanische Tae-Kwon-Do-Kämpferin Juri ist bislang der hübscheste Zugang.

2. Ebenfalls neu sind der Jamaikaner Dee Jay und Mexiko-Rüpel T. Hawk (nicht im Bild).

3. Dickwanst Rufus kennt Ihr bereits – Produzent Ono verspricht für das "Super"-Update von "Street Fighter IV" aber auch viel Feintuning bei den alten Kämpfern.

NINTENDO GAME BOY

Erschienen: 1989
Startpreis: ca. 180 DM
Hersteller: Nintendo
Verkaufte Geräte: ca. 120 Millionen (incl. GB Color)
Spiele: ca. 1.200

Technik: Ein grünstichiges Farblos-Display mit schnarchigen 160 x 144 Pixeln – Grundlage eines Welterfolges? Nintendo schätzt Ende der 80er-Jahre richtig ein, dass der Spaß am Unterwegs-Spielen weniger an der Technik festzumachen ist, sondern an praktischeren Dingen gemessen wird: Handlichkeit, Lebensdauer der Batterien, einfache Bedienung und natürlich passende Spiele. Insofern bietet die Technik des Game Boy kaum das Nötigste; so sind zwar Standbilder einigermaßen scharf, bei Bewegung verschwimmen die Pixel jedoch. Erst mit dem Game Boy Color, der sich bei seinem Markteintritt 1998 technisch kaum vom Original des Jahres 1989 unterscheidet (leichter, 32.000 Farben statt 4 Grautönen), wird dies besser.

Marktbedeutung: Der Game Boy revolutioniert nicht nur das Spielen unterwegs – er sorgt dafür, dass ein Personenkreis jenseits jugendlicher Gamer mit dem Videospiel-Virus infiziert wird. Das Phänomen "Tetris" begeistert Frauen und Geschäftsleute, Jung wie Alt. Insofern verdient sich Nintendo an 120 Millionen Geräten nicht nur ein goldenes Näschen, sondern verschiebt den Videospiel-Fokus in die Mitte der Gesellschaft. Lange vor den heutigen 'Casual Games' erreicht Nintendo mit unkomplizierten, aber liebevoll aufbereiteten und kreativen Spielen die gesamte Bevölkerung – der Game Boy löst den Walkman ab. Selbst technisch weit ausgereiftere Konkurrenten wie Segas Game Gear und das Atari Lynx haben gegen Nintendos Game Boy keine Chance.

Spiele: Typische Videospiel-Serien der 80er-Jahre finden allesamt ihren Weg auf den Game Boy. Zu Beginn erweist sich wieder einmal Konami als Hüter des guten Programms – "Castlevania", "Gradius" & Co. sind trotz schwarz-weißer Grafik Spielspaß-Perlen. Dass Nintendo die besten Spiele für den Game Boy abliefert, versteht sich fast von selbst, doch auch kleine Entwickler gönnen uns pfiffige Knobelspielchen und herzallerliebste Jump'n'Runs. Dem üblichen Lizenzmurks der frühen 90er-Jahre entgeht der Game Boy nicht, doch alles in allem ist das Spiele-Portfolio prächtig durchmischt und bietet in fast jedem Genre kleine Meisterwerke – von "Final Fantasy" bis "Wave Race". Nur schnelle Sport- und Actionspiele sind zumindest auf dem ursprünglichen Game Boy mit Vorsicht zu genießen. Interessanterweise nehmen Vielfalt und Qualität auf dem Game Boy Color (1998) eher ab – das mag auch an der relativ kurzen Lebensspanne bis zum Erscheinen des Game Boy Advance im Jahr 2001 liegen.

Sammelsurium: Erfreulicherweise entschied sich Nintendo anno 1989, beim Game Boy die üblichen Regionalsperren wegzulassen. Diese Grundsatzentscheidung hat bis heute Bestand: Spiele für Handhelds sind weltweit kompatibel. Diese finden sich bei eBay & Co. günstig und massenweise – leider meist ohne Verpackung. Wer einen bestimmten Titel neuwertig und komplett kaufen will, muss lange suchen. An Zubehör gibt es kaum Erwähnenswertes: Kamera und Drucker sind ähnlich günstig wie sinnlos, der Vierspieler-Adapter wiederum allgegenwärtig, aber ganz spaßig mit dem richtigen Spiel. Sammler erfreuen sich lieber an Spezialeditionen der Handhelds, die überwiegend in Japan auf den Markt kamen: ob die Tamagotchi-Fassung des Game Boy Pocket, die "Light"-Edition mit zuschaltbarer Hintergrundbeleuchtung oder die gelbe Pikachu-Variante des Game Boy Color.



In Deutschland wurde der Game Boy mit dem Spiel "Tetris", einem Kopfhörer und dem Linkkabel für Zweispieler-Duelle ausgeliefert.



Japanische Game-Boy-Fans mussten sämtliche Spiele extra kaufen – das Handheld kam ohne jegliches Zubehör.



Die meisten Sondereditionen (hier die Tamagotchi-Fassung des Game Boy Pocket) gab es nur in Fernost.



Game Boy Pocket: kleiner, leichter, aber immer noch mit S/W-Bildschirm.



Game Boy Light: einzige Variante mit Hintergrundbeleuchtung – nur in Japan.



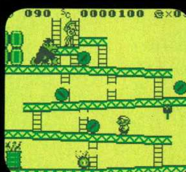
Game Boy Color in Pokémon-Optik: endlich ein Nintendo-Handheld mit Farbdisplay.


DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
TETRIS™
2PLAYER
1PLAYER
©1989 Nintendo
Nintendo GAME BOY™
A
B
SELECT
START

Serien!

Fortsetzungen, die den Game Boy (Color) geprägt haben.



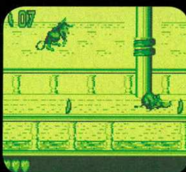

















Aus dem "Final Fantasy"-Universum begrüßen wir vier Spiele: "Final Fantasy Adventure" (in Deutschland "Mystic Quest") sowie drei Episoden der "Final Fantasy Legend" (von oben).





Setzt das erste Handheld-"Donkey Kong" noch auf bildschirmgroße Levels (rund 100 Stück inklusive der vier Original-Stages), warten die drei "Donkey Kong Land"-Episoden sowie "Donkey Kong Country" für den Game Boy Color mit scrollenden Hintergründen auf.




Während die ersten beiden Teile von "Super Mario Land" auf den allseits beliebten Klempner zugeschnitten sind, markiert Episode 3 ("Wario Land") die Wario-Wende. Es folgen "Wario Land 2 & 3", bis das DX-Remake von "Super Mario Bros." ins Rampenlicht hüpft.

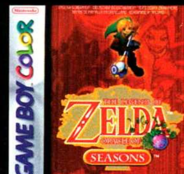


Die Pokémon lösen weltweite Begeisterung aus und bescheren dem Game Boy 1996 in Japan und 1998 im Westen einen zweiten Frühling. In der Reihenfolge ihrer Veröffentlichung: Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber und Kristall (letztere drei als Color-Module).

Sammeln!



Zwei "Zelda"-Spiele hat Capcom entwickelt: "Oracle of Ages"...



...und "Oracle of Seasons" erfüllten beide die hohen Ansprüche.



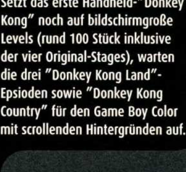
Teil 5: die letzte "Mega Man"-Episode für den Game Boy.



Nur in den USA erschienen: einziges Spiel mit Bewegungssensor.

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Lethal Weapon (Ocean)



Dragon's Lair (Capcom)



Buffy the Vampire Slayer (THQ)



Star Wars: Yoda Stories (THQ)



Swamp Thing (THQ)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Insgesamt drei Teile des Öko-Abenteuers sind erschienen.



Japan only: Shoot'em-Up aus der "Darius"-Reihe.



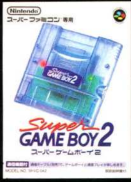
Kam ausschließlich in Europa auf den Markt: "Parasol Stars".



Perfekt für unterwegs: "Lode Runner".

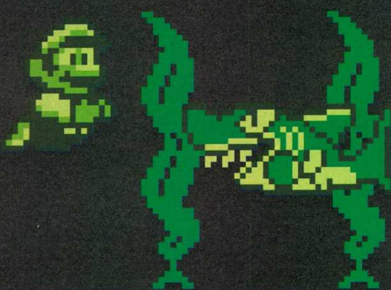


Kamera und Drucker für den Game Boy waren eine Spielerei ohne tieferen Sinn.





Mithilfe eines Adapters kann man Game-Boy-Spiele auf dem Super NES zocken – die Version 2 mit Link-Modus gab's nur in Japan.



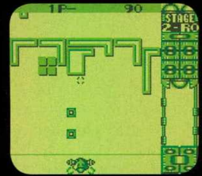
Spielen!

10 Spiele für den Game Boy (Color), die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Nintendo)

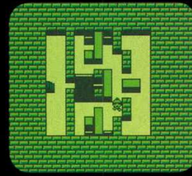

Castlevania Adventure (Konami)


Dragon Warrior III (Enix)


Quarth (Konami)



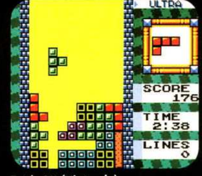
Metal Gear Solid (Konami)


Kwirk (Acclaim)


Probotector/Contra (Konami)


Metroid II (Nintendo)


Nemesis/Gradius (Konami)



Tetris DX (Nintendo)

Schnäppchen!

Viele (gute) Spiele auf einem Modul.



Konami GB Collection Vol. 1



Konami GB Collection Vol. 2



Konami GB Collection Vol. 3



Konami GB Collection Vol. 4



Game Boy Gallery (Nintendo)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

OKTOBER

	FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
S. 60	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
S. 72	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
S. 75	Buzz: Quiz World	Sony	Geschicklichkeit	
	SingStar Made in Germany	Sony	Musikspiel	

NOVEMBER

	PES 2010	Konami	Sportspiel	5.11.
	Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11.
	Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	13.11.
	SingStar Take That	Sony	Musikspiel	

4. QUARTAL

	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	

WEITERE 2010

	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PLAYSTATION 3

OKTOBER

	FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
S. 61	NBA Live 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
S. 47	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Fallout 3: Spiel des Jahres Edition	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Uncharted 2: Unter Dieben	Sony	Action-Adventure	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
S. 52	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
S. 13	Eyepet	Sony	Simulation	
S. 55	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
S. 60	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
S. 72	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
S. 61	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	
S. 75	Buzz: Quiz World	Sony	Geschicklichkeit	
	SingStar Made in Germany	Sony	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	

NOVEMBER

	Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11.
	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	12.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
S. 38	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	19.11.
S. 44	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	19.11.
	Star Wars The Force Unleashed: The Sith Edition	Activision	Action	19.11.
	Tony Hawk: Ride	Activision	Sportspiel	20.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	27.11.
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	SingStar Take That	Sony	Musikspiel	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	

4. QUARTAL

	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	

WEITERE 2009

	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Namco-Bandai	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	

1. QUARTAL 2009

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Bayonetta	Sega	Action	
S. 6	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	BlazBlue	Arc System	Beat'em-Up	
	Darksiders	THQ	Action	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
S. 20	Super Street Fighter 4	Capcom	Beat'em Up	

WEITERE 2010

	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Blur	Activision	Rennspiel	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	
	God of War III	Sony	Action	
S. 28	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	Star Trek Online	Namco-Bandai	Simulation	
	The Agency	Sony	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

XBOX 360

OKTOBER

	FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
S. 51	Raven Squad - Operation Hidden Danger	SouthPeak	Ego-Shooter	
S. 50	Risen	Deep Silver	Rollenspiel	
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
S. 61	NBA Live 10	Electronic Arts	Sportspiel	
S. 58	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
S. 46	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Fallout 3: Spiel des Jahres Edition	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
S. 52	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
S. 55	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
S. 60	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
S. 68	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
S. 72	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
S. 64	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	
S. 61	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	
S. 56	GTA IV: Episodes of Liberty City	Take 2	Action	

NOVEMBER

S. 44	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	5.11.
	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	5.11.
	Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11.
	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	12.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
S. 74	Lips Deutsche Partyknaller	Microsoft	Musikspiel	13.11.
S. 74	Lips Number One Hits	Microsoft	Musikspiel	13.11.
S. 38	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	19.11.
	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	19.11.
	Star Wars The Force Unleashed: The Sith Edition	Activision	Action	19.11.
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	20.11.
	Tony Hawk: Ride	Activision	Sportspiel	20.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	27.11.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	27.11.
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	

4. QUARTAL

	Blood Bowl	Focus	Strategie	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	

WEITERE 2009

	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Namco-Bandai	Action	
	Huxley	Webzen	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	

1. QUARTAL 2010

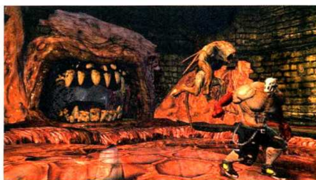
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Bayonetta	Sega	Action	
S. 6	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	BlazBlue	Arc System	Beat'em-Up	
	Darksiders	THQ	Action	
	Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	Action	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	29.01.

SPLINTER CELL: CONVICTION



360 Das Comeback des kompromisslosen Spezialagenten Sam Fisher verzögert sich auf Februar.

SPLATTERHOUSE



PS3 Das Remake des Automaten von 1988 kommt erst nächstes Jahr – Muskelprotz Rick metzelt Dämonen.

DANTE'S INFERNO



PSP Neben den stationären Konsolen erscheint das Hack'n'Slay auch für Sonys Handheld – Anfang 2010.

	Red Dead Redemption	Take 2	Action	

WEITERE 2010

	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Blur	Activision	Rennspiel	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter	
	Hitman 5	Square Enix	Action	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	Star Trek Online	Namco-Bandai	Simulation	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

Wii

OKTOBER

	FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
	Rock Band 2	Electronic Arts		
	Spore Helden	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harvest Moon: Baum der Stille	Nintendo	Simulation	
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	
	Littlest Pet Shop Freunde	Electronic Arts	Simulation	
	Der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	
S. 62	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
S. 60	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
	Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Lightgun-Shooter	
	SimAnimals Afrika	Electronic Arts	Simulation	
S. 72	DJ Hero	Activision	Musikspiel	
	We Sing	Flashpoint	Musikspiel	

NOVEMBER

	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	5.11.
	Hasbro Spiel mal wieder	Electronic Arts	Geschicklichkeit	5.11.
	All Star Cheerleader 2	THQ	Simulation	6.11.
	Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11.
	U Sing	Mindscape	Musikspiel	6.11.
	Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel	9.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	13.11.
	EA Sports Active: Mehr Workouts	Electronic Arts	Sportspiel	19.11.
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	19.11.
	PES 2010	Konami	Sportspiel	19.11.
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	20.11.
	Yoga	Jowood	Sportspiel	24.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	27.11.
	Cyberbike	Bigben	Sportspiel	
	Girls Life - Pyjama Party	Ubisoft	Simulation	
	Just Dance	Ubisoft	Musikspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	My Body Coach	Bigben	Sportspiel	

	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter	
	Tornado Outbreak	Konami	Action	

4. QUARTAL

	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Combat Wing	cdv	Action	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Galileo Mystery: Die Krone des Midas	Seven One Intermedia	Geschicklichkeit	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Muramasa: The Demon Blade	Ignition	Action	
S. 34	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Jump'n'Run	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Namco-Bandai	Adventure	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	The Hardy Boys: The Hidden Theft	Jowood	Adventure	
	Toy Story Mania	Disney	Geschicklichkeit	
	Wii Fit Plus	Nintendo	Simulation	
	Your Shape	Ubisoft	Sportspiel	

1. QUARTAL 2010

	Calling	Konami	Action-Adventure	
	Pop'n' Rythm	Konami	Musikspiel	
	Scene it: Twilight	Konami	Geschicklichkeit	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	

WEITERE 2010

	Epic Mickey	Disney	Action-Adventure	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PSP

OKTOBER

	FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	Gran Turismo	Sony	Rennspiel	
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
S. 60	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
	SimAnimals Afrika	Electronic Arts	Simulation	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bandai	Action	
	Fate: Unlimited Codes	Capcom	Beat'em-Up	

NOVEMBER

	PES 2010	Konami	Sportspiel	5.11.
	Assassins Creed: Bloodlines	Ubisoft	Action	19.11.
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	20.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.

WEITERE 2009

	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bandai	Action	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	

WEITERE 2010

	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
S. 32	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure	

DS

OKTOBER

	FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
	Spore Helden-Arena	Electronic Arts	Action	
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	
	Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 1-4	Tivola	Simulation	
	Lernerfolg Grundschule Mathematik Intensiv	Tivola	Simulation	
	Littlest Pet Shop Freunde am Strand	Electronic Arts	Simulation	
	Littlest Pet Shop Freunde auf dem Land	Electronic Arts	Simulation	
	Littlest Pet Shop Freunde in der Stadt	Electronic Arts	Simulation	
	Crazy Machines 2	dtp	Geschicklichkeit	
	Das große Tagesschau Quiz	dtp	Geschicklichkeit	
	Der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	
	Dragon Master	Tivola	Geschicklichkeit	
	Home Designer - Perfekt gestylte Zimmer	dtp	Simulation	
S. 62	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	My Boyfriend - Verliebt in einen Star	dtp	Simulation	
	Winx Club: Believe in you	Namco-Bandai	Simulation	
	Carcassonne	Koch Media	Denken	
	Scribblenauts	Warner	Denken	
S. 60	WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
	Rummikub	dtp	Denken	
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	
	Girls Life - Perfekt gestylt	Ubisoft	Simulation	
	Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	

NOVEMBER

	Ghostbusters	Namco-Bandai	Action	5.11.
	Hasbro Spiel mal wieder	Electronic Arts	Geschicklichkeit	5.11.
	Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11.
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	13.11.
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	19.11.
	SpongeBob's Eiskalt Erwischt	THQ	Jump'n'Run	20.11.
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11.
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	27.11.
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	27.11.
	Animal Kororo	Eidos	Geschicklichkeit	
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod	cdv	Geschicklichkeit	
	Easy Piano	Namco-Bandai	Simulation	
	Girls Life - Fashion Star	Ubisoft	Simulation	
	Girls Life - Schmuck & Design	Ubisoft	Simulation	
	Happy Bakery	Eidos	Geschicklichkeit	
	Happy Party with Hello Kitty & Friends	Eidos	Geschicklichkeit	

4. QUARTAL

	Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschicklichkeit	
	Ant Nation	Konami	Strategie	
	Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken	
	CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	De Blob	THQ	Denken	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Die Wilden Kerle 5	Namco-Bandai	Simulation	
	Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
	I Love Beauty	cdv	Geschicklichkeit	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Just Sing	dtp	Musikspiel	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Reflection	Konami	Jump'n'Run	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Style Savvy	Nintendo	Simulation	
	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	
	WireWay	Konami	Denken	

WEITERE 2010

	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Scene it: Twilight	Konami	Geschicklichkeit	
	Puzzle Chronicles	Konami	Geschicklichkeit	
	UFC 2010	THQ	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

JAMES CAMERON'S AVATAR



PS3 Das erste vollwertige 3D-Spiel erwartet uns bereits Ende November – noch vor dem Kinofilm.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES



Wii Die Neuauflage des ersten "Silent Hill"-Horrors verschiebt sich überraschend auf Februar 2010.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS



DS Begleitet pünktlich zum Weihnachtsfest Spitzohr Link in seinem Handheld-Abenteuer als Lokführer.

GRAN TURISMO 5

Zielgerade: Im Rahmen der Tokyo Game Show spielten wir die PS3-Hoffnung, sahen uns beim Entwickler um und sprachen mit Studiochef Kazunori Yamauchi.

Grau, schmucklos, auswechselbar: So unauffällig wie das Stadtviertel Toyosu im Südosten Tokios ist auch das hier beheimatete Gebäude, in dem eines der wichtigsten Spiele für die PS3 entwickelt wird. Auf einer weitläufigen Etage eines klotzigen Fabrikbaus hat sich Entwickler Polyphony Digital eingenistet, mit für japanische Verhältnisse bemerkenswert viel Platz für jeden der rund 100 Mitarbeiter – und einem ungewöhnlich großen Chaos. In und zwischen den Bürowürfeln stapeln sich Kisten, Kartons und Berge von Papier – Fachliteratur, Autokataloge, Zeitschriften. Daneben und darauf die Modelle von Autos, in allen Größen, Farben und Formen. Räder stehen herum, auch das eine oder andere angestaubte Mofa. Einige Reifenstapel, Stoßstangen und Spoiler, ein in Folie eingepackter Autositz – man muss nicht wirklich auf die Monitore gucken, um herauszufinden, woran hier fieberhaft gearbeitet wird. Nur eines verwundert an diesem letzten Freitag im September: Fast alle Arbeitsplätze sind verwaist. "Vor der Tokyo Game Show standen wir ziemlich unter Druck, eine neue 'GT5'-Version fertig zu machen. Deshalb haben die Leute jetzt ein bisschen frei", klärt Yamauchi auf.

Akkord-Arbeit

Der "Gran Turismo"-Vater und Studiochef aber schiebt Dienst, beantwortet drei Tage hintereinander Stunde um Stunde dieselben Fragen der internationalen Spielepresse nach Veröffentlichungstermin, Features und Fuhrpark von "Gran Turismo 5".

Dabei hat Yamauchi das meiste schon einen Tag vorher auf der Sony-Pressekonferenz erzählt – und eben noch mal während einer viertelstündigen Powerpoint-Präsentation. "Um jedermanns Erwartungen zu erfüllen, muss ich Sie um Geduld bitten", kommentiert er den zur TGS verkündeten finalen Starttermin. Entgegen früherer Ankündigungen wird das Spiel erst im März 2010 in Japan erscheinen, USA und Europa sollen kurz darauf folgen – wann genau ist eine Frage von Vertrieb und Marketing.

Das Datum mag enttäuschen, dafür machen zumindest die nackten Daten des neuen "Gran Turismo" jedem Motorsport-Fan den Mund wässrig: Mehr als 950 Fahrzeuge (darunter auch neueste Hybrid- und Elektroautos), 20 Schauplätze und 70 Kursvarianten, alles wie gewohnt 'erfahrbar' in einer flinken Arcade-Variante für ein oder (mittels Splitscreen) zwei Spieler und natürlich im gewaltigen GT-Modus mit seinen Lizenztests, Autohändlern, Tuning-Shops und Wettbewerben – an spielerischer Vielfalt mangelt es dieser Rennsimulation sicher nicht.

Am Fahrgefühl glücklicherweise auch nicht, wie die anwesenden Journalisten bei ein paar Proberunden über einen Tokio-Kurs feststellen dürfen: Im Schalensitz und hinter einem Logitech-Force-Feedback-Lenkrad lassen sich am Steuer von Mercedes SLS AMG, Ferrari 458 oder einem Rallye-Subaru-Impreza sehr unterschiedliche und – soweit sich das von einem Nissan-Micra-Fahrer beurteilen lässt – authentische Erfahrungen machen. Man spürt das Gewicht des Autos, die an ihm zer-





PS3 Lizenz-Power: Knapp 1.000 Originalschlitten (wie der Nissan GTR links) und ganze Rennserien sind dabei – z.B. NASCAR und die World Rally Championship WRC.



PS3 So brutal nah dran wie in "Need for Speed SHIFT"? Die Cockpit-Perspektive ist auch für "Gran Turismo 5" Pflicht. An den Internet-Gerüchten, dass nur ein bestimmter Teil...

renden Kräfte, die Bodenwellen. Auch optisch ist "Gran Turismo 5" eine Wucht: Boxencrew, Texturen, Automodelle, Cockpits, spiegelnder Lack – das ist schon alles eine Klasse für sich, allerdings müssen noch (z.B. bei den Schatten auf dem Armaturenbrett) diverse grobe, kantige Stellen bis zum Release abgeschliffen werden.

Crunch Time bis Februar

Wir kennen sie ja zur Genüge, die Schwüre der Spielemacher, in der finalen Version wäre alles besser, jedes versprochene Feature vorhanden und jede kleine Macke ausgemerzt – nur Kazunori Yamauchi will und muss man sie einfach glauben. Dass er ein Perfektionist ist (dem allerdings manchmal die Hardware-

> "GT"-Chef Yamauchi will und muss man einfach glauben.

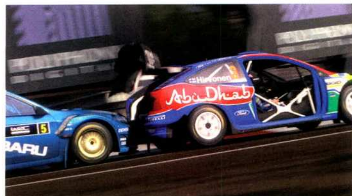
Architektur in die Quere kommt), zeigt nicht nur die erfolgreiche Geschichte von "Gran Turismo". Auch an diesem Nachmittag bei Polyphony scheint seine Besessenheit immer wieder durch: wie zum Beispiel, als er sich hinter die zentrale Spielstation des Studios klemmt und – ungeachtet des Gedränges der Film- und Fotokameras um ihn herum – sofort in einer internen Version von "Gran Turismo 5" versinkt. Fehlerfrei heizt er über die legendäre Nordschleife.



PS3 ...der Boliden über diese Sicht-Option verfügt, ist hoffentlich nichts dran.

Man nimmt es ihm – der vor Kurzem ein Langstreckenrennen auf eben jenem Kurs gewonnen hat – ab, wenn er behauptet, dass Profipiloten im Spiel auf sehr ähnliche Zeiten wie in Realität kommen. Und man nimmt es ihm ab, wenn er verspricht, das Spiel bis zu seiner Veröffentlichung perfekt zu machen. Bleibt nur zu hoffen, dass seine Ziele nicht zu ehrgeizig sind für die wenigen verbleibenden Monate... *sf*

ENDLICH KOMMT ES: DAS SCHADENSMODELL




PS3 Rempeln soll "GT"-Piloten mehr Spaß machen: Bei Crashes fliegen neuerdings Kofferräume und Türen auf (links) – Motorhauben werden verbeult, Kratzer verunstalten den sonst so hochglanzpolierten Lack.

Leider war das Schadensmodell in unserer spielbaren Version noch alles andere als überzeugend: Wir mussten schon kräftig ackern, um ein paar Kratzer ins Blech zu bekommen. Aber schließlich "ist das Spiel noch in Entwicklung", versucht Yamauchi unsere Bedenken zu zerstreuen. In den Wochen nach unserem Besuch veröffentlichte Sony beinahe im Tagesrhythmus neue Bilder, die nicht nur coole Schlitten in der Nahaufnahme, sondern auch Schäden an Lack und Blech zeigten: Bei groben Kollisionen fliegt die Beifahrertür weg – der Überrollkäfig eines Rallyeautos kommt zum Vorschein. Hoffentlich schaffen es solche Schäden ins fertige Spiel, anstatt auf Polyphonys Entwicklerstation zu versauern...

System	PS3
Entwickler	**Polyphony Digital, Japan**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**Frühjahr 2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- unglaublich dicker, facettenreicher Fuhrpark an Original-PKWs
- realistische, herausfordernde Fahrphysik
- State-of-the-Art-HD-Optik
- allerlei Foto- und Video-Schnickschnack

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Schadensmodell uneinheitlich und unrealistisch
- visueller Feinschliff

FAZIT » **Umfangreiche und tiefe Rennsimulation, die ein perfektes Fahrerlebnis verspricht, aber noch an Überambitioniertheit scheitern kann.**

»DIE MESSLATTE LIEGT NUN MAL SEHR HOCH.«

Im Gespräch mit Studiochef und "Gran Turismo"-Produzent Kazunori Yamauchi

M! Games: Es arbeiten mittlerweile knapp 150 Leute an "Gran Turismo 5" und trotzdem wird das Spiel nicht fertig, warum?
Kazunori Yamauchi: "GT 5" ist einfach schwer zu entwickeln.

Weshalb?
Die Ausmaße des Spiels sind riesig, es ist einfach zu groß. Es ist so komplex, so gewaltig in seinem Maßstab.

Ist "GT 5" dann zu ambitioniert? Sind Sie zu ehrgeizig?
Wir müssen einen gewissen Standard erreichen – und die Messlatte für ein "Gran Turismo" liegt nun einmal sehr hoch.

Besteht nicht eine große Gefahr, dass die Leute die Lust am Warten verlieren und sich andere Rennspiele suchen?
Das mag schon sein, aber es gibt nichts, was uns das Spiel schneller entwickeln ließe, als wir es gerade tun. Es ist ja nicht so, dass wir zum Ende hin langsamer werden. Wir tun unser Bestes. Ich hatte dieses Jahr keinen einzigen Tag Verschnaufpause, aber das Spiel ist immer noch nicht fertig.

"Gran Turismo"-ist eine der wichtigsten Spielemarken für die PlayStation. Steht nicht ständig Kaz Hirai (Firmenchef von Sony Computer Entertainment, Anm. d. Red.) auf der Matte mit der Bitte, das Spiel endlich fertig zu bringen, um mehr PS3-Konsolen zu verkaufen?
Er ist zwar nicht ständig hier, aber wir haben wirklich diesen Druck. Und wir tun das Ganze ja nicht nur für Hirai-San, in meinen Augen ist es mehr eine Verpflichtung gegenüber der Firma Sony, die mich gefördert und mir zu diesem Leben verholfen hat.

Stimmt es, dass Sie keine anderen Rennspiele ausprobieren und Ihre Inspirationen nur aus dem realen Motorsport ziehen?
Im Großen und Ganzen stimmt das, aber unsere Leute kaufen eine Menge der neuesten Rennspiele, probieren sie aus, diskutieren ihre Features und die Unterschiede zu unseren Spielen. Und soviel ich weiß, ist es normalerweise so, dass sich die anderen uns zum Vorbild nehmen. Von dieser Seite kommen die Inspirationen für die Kreation unseres Spiels also eher weniger. Ich glaube, dass Wichtigste ist, die Wagen wirklich zu fahren und an Rennen teilzunehmen – davon beziehe ich eine Menge Inspirationen.

Sind Sie geradezu verpflichtet, Standards zu setzen und möglichst exakt die Wirklichkeit ins Spiel zu übersetzen?
Ich denke, unser Antrieb ist nicht so sehr, Standards zu setzen. Wir glauben langsam, dass wir ein äußerst andersartiges Spiel erschaffen – und wir dachten zunächst nicht mal, dass es derart viele Leute gäbe, die an unserem Spiel interessiert sind. Wir arbeiten, um uns Standards zu setzen, und nicht so sehr, um sie anderen zu setzen.

Was ist in Ihren Augen der größte Evolutionsschritt von "GT 5"?
Es haben sich wirklich alle Aspekte weiterentwickelt. Wenn man es einfach ausdrücken will: Die Physik, der Sound, die Online-Features – alles wurde verbessert.

Warum ist es so wichtig, vielfältige Online-Optionen in einem modernen Rennspiel unterzubringen?
Ursprünglich wurden Spiele von einer Menge Menschen gleichzeitig gespielt, so wie Fußball oder Baseball. Und was sich da ganz offensichtlich vollzieht, ist Kommunikation zwischen all diesen Leuten. Videospiele, die es ja erst seit vergleichsweise kurzer Zeit gibt, sind ein eher seltenes Format, in dem ein einzelner Mensch das Spiel für sich spielt. Ich glaube, dass die Games durch die Online-Anbindung einfach wieder zu ihrer Ursprungsform zurückkehren. Man trifft sich mit seinen Freunden auf einem Kurs, zeigt sein Auto her, fährt ein Zeitrennen, kommt wieder zurück zu seinen Freunden auf ein kleines Gespräch – das sind ganz normale Dinge, die man in echt auch tun würde und die bislang in "Gran Turismo" nicht möglich waren, jetzt aber schon. Das macht einen großen Unterschied aus. Ich glaube, es geht mehr um den natürlichen Fortschritt von Dingen, ich würde es nicht einmal als eine großartig neue Funktion bezeichnen.

Das Schadensmodell fühlt sich nicht besonders realistisch an, weshalb?
Ein Grund, wahrscheinlich der Hauptgrund ist, dass das Spiel noch in Entwicklung ist. Was wir momentan zeigen, ist nicht das finale Produkt.

Wir dürfen also doch realistische Unfälle erwarten?
Das hängt ein bisschen davon ab, wie weit man geht. Ich habe echte Unfälle gesehen, bei denen Autos auf 30 Zentimeter Höhe zusammengequetscht wurden, so weit können wir nicht gehen. Aber wir wollen es so realistisch wie möglich machen.

Wo wir gerade bei neuen Features sind – wie sieht es mit Wetter und Tageszeiten aus?
Wenn man auf die Geschichte der Rennspiele zurückblickt, gab es unterschiedliche Wetterbedingungen bzw. Tag- und Nacht-Rennen bereits in Spielen der Achtziger. Aber als wir 1997 "Gran Turismo" machten, befassten wir uns zunächst nicht groß mit solchen Features bzw. sie kümmerten uns nicht besonders. Wir experimentieren ständig mit Wetter- und Lichtbedingungen und solchen Sachen, und wenn wir müssten, könnten wir sie wohl schon morgen ins Spiel integrieren. Aber ob dieses Feature vorhanden ist oder nicht, ist nicht das Entscheidende. Es geht darum, ob dieses Feature die Gesamtqualität des Spiels auch wirklich erhöht oder ob es sie verringert. Und eben darauf liegt unser Augenmerk.

Sie wollen also noch nicht sagen, ob diese Features im Spiel sind oder nicht?
Wir experimentieren damit. Ich will nochmals betonen, dass der Wert eines Spiels wirklich nicht davon abhängt, wie viele Features geboten sind, was alles im finalen Spiel verfügbar ist. Das entscheidet nicht darüber, ob ein Spiel gut ist oder nicht. Worauf wir uns wirklich konzentrieren, ist, ob das Spiel in seiner Gesamtheit gut ist oder nicht. Wir müssen hier vorsichtig vorgehen.

Wenn Sie nicht so Motorsport-verrückt wären, welche Sorte Spiele würden Sie gerne designen?
Bevor ich das erste "Gran Turismo" machte, hatte ich rund hundert Vorschläge für die unterschiedlichsten Videospiele eingebracht, von Adventures über RPGs bis hin zu Puzzle-Spielen, aus so ziemlich jedem Genre. Aber wenn ich eines abseits von Rennspielen wählen müsste... kürzlich dachte ich darüber nach, dass ich gerne ein Spiel machen würde, dass sich mit dem Thema Leben und Tod im Dasein eines Menschen befasst. Mit deren Bedeutung...

Zum Abschluss: Warum stehen im Polyphony-Studio so viele Fahrräder herum?
Jeder mag Räder in dieser Firma.

Die stehen nur so herum?
Sie werden auch gefahren. Momentan herrscht ein riesiger Rad-Hype in Japan, Rennräder und Mountain Bikes sind sehr populär.

Dann können wir als Nächstes ein Tour-de-France-Spiel von Ihnen erwarten?
Ja, das wäre was, das ich gerne machen würde. Lance Armstrong hier zu haben...



Der Mann ohne Urlaubsbedürfnis: Polyphony-Galionsfigur Kazunori Yamauchi.



In diesem Fabrikgebäude im Südosten Tokios residiert Polyphony Digital. Zu Beginn der "GT 5"-Entwicklung zog man mit rund 50 Mitarbeitern ein – heute arbeiten hier 100 Leute, knapp 50 weitere in einem zweiten Studio.



In der Trophäenwand sind Awards und Urkunden, aber auch exquisites Merchandise rund um "GT" ausgestellt.



Räder an allen Ecken und Enden: Bei Polyphony steht man auf alles, was Reifen hat.



Was macht welcher Mitarbeiter? Die Tafel zeigt, wer gerade beim Essen oder auf Reisen ist...



Fast alle 100 Mitarbeiter sind während der TGS ausgeflogen – wegen turbulenter Wochen im Vorfeld gönnt ihnen Yamauchi ein bisschen Ruhe.



Für japanische (und Spieleentwickler-)Verhältnisse haben die Angestellten überraschend geräumige Arbeitsplätze.



Kreatives Chaos: Das gesamte Studio ist vollgestopft mit Autokatalogen und -Modellen.



Mitten im Fabrikloft steht der zweistöckige Serverraum des Studios.



Im großzügigen Pausenraum von Polyphony Digital wird auch auf Konkurrenzkonsolen gezockt.

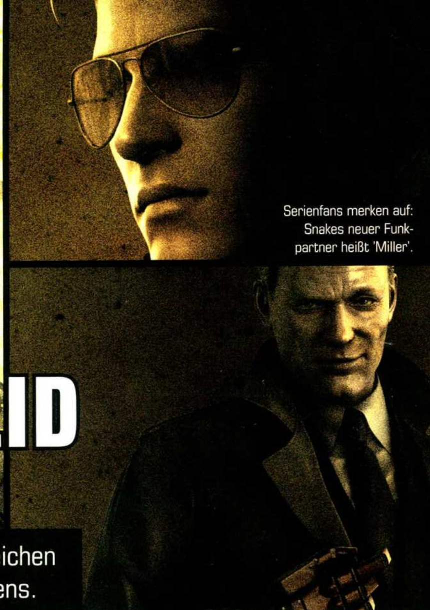


Yamauchi rast über den Nürburgring: in Cockpit-Perspektive und mit dem Steuer auf der rechten Seite.



Ein Tag mit "Gran Turismo 5": Leider konnten wir vor Ort nur eine kurze Tokio-Strecke Probe spielen.





Serienfans merken auf: Snakes neuer Funkpartner heißt 'Miller'.

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

Exklusiv für Sonys Handheld: Im neuen Koop-Modus schleichen gleich zwei M!-Redakteure durch den Dschungel Kolumbiens.

Erst auf der diesjährigen E3 angekündigt, gab es bereits auf der Tokyo Game Show eine spielbare Demo zu Konamis PSP-exklusivem Schleichabenteuer. Die könnt Ihr Euch auf unserer Webseite www.maniac.de (Suchbegriff: 'Gratis-Download') herunterladen und mit bis zu vier Freunden selbst zocken.

Vom sonnenüberfluteten, kolumbianischen Strand aus durchschleichen wir in der Demo ein Waldstück und erreichen ein CIA-Lager am Fluss, wo wir sogleich im fummeligen Inventar stöbern und Patrouillen mit dem rosa Love Pack (die kultige Pappschachtel in neuem Design!) necken, sie mittels Betäubungsmunition ins Schlummerland schicken oder auch mal mittenhinein stürmen und alle niedermähen. Neben dem Mix aus Schleichen und Kämpfen erwarten Euch einmal mehr lange Zwischensequenzen, die wie im PSP-Vorgänger "Portable Ops" von Ashley Wood gestaltet werden. Dessen Tuschestil setzt übrigens auf Interaktion: An bestimmten Stellen beeinflusst Ihr die Sequenzen, was sich auf spätere Ereignisse im Spiel auswirken soll. Davon haben wir in der Demo jedoch nichts entdeckt.

Dafür entlockten wir den japanischen Dialogen storyrelevante Fakten: So stammt Snakes Gesprächspartner Ramón Gálvez Mena aus Costa Rica und er befürchtet, seine Regierung solle vom US-Geheimdienst gestürzt werden. Da seine Heimat kein eigenes Heer besitzt, darf nun Snakes Söldnertruppe 'Militaires sans Frontieres' (Soldaten ohne Grenzen) einschreiten – als Belohnung winkt eine verlassene Militärbasis. Serienfans ahnen es bereits: Der offizielle Nachfolger zu "Metal Gear Solid 4" beschreibt den Werdegang von Naked Snake zu 'Big Boss' und spielt 1974 – also zwischen "Portable Ops" und dem Ur-"Metal Gear".

Darüber hinaus erfahren wir auch jede Menge über die spielerische Ausrichtung von "Peace Walker". Im Vordergrund steht der Koop-Modus: Im Duett wählt jeder Spieler zunächst einen von vier Snake-Charakteren mit individueller Ausrüstung und Stärken. Lediglich für den Bosskampf schnappt Ihr Euch zwei weitere Mitstreiter, um den fetten Panzer und seine CIA-Bewacher in die Zange zu nehmen. Die Koop-Idee wirkt bislang zwar noch aufgesetzt, hat aber durchaus das Zeug zum Spielspaß-Booster.

> Wählt einen von vier Snake-Charakteren mit individueller Ausrüstung.

Vorher müsst Ihr Euch jedoch mit grundlegenden Veränderungen arrangieren: So kann Snake nicht mehr kriechen, auch gibt es keine Pause-Funktion – nicht beim Waffenwechseln und auch nicht via Starttaste. Dafür erwarten Euch gleich zwei grundverschiedene Steuerungsmodi, die aber beide dermaßen kompliziert in der Handhabung sind, dass "Metal Gear"-Papa Hideo Kojima bereits ankündigte, diese noch einmal zu überarbeiten. *mh*



PSP Sobald der gepanzerte Battle-Snake feuert, lässt die Trefferrückmeldung samt Schadensanzeige keine Fragen offen.



PSP Schräger Humor: Wenn sich zwei Kerle in einer rosa Herzchenschachtel verstecken, wundert sich nicht nur der Soldat.



PSP Synchronisieren im Koop-Modus erhöht den Tarnindex und das Regenerationstempo Eurer gemeinsamen Lebensleiste.



PSP Laut und leise: Während Stealth-Snake den Feind leise würgt, schießt Battle-Snake mit seinem Raketenwerfer.

System	**PSP**
Entwickler	**Kojima Productions, Japan**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- hervorragende Grafik
- frisches Futter für Story-Fetischisten
- neuer Fokus auf kooperatives Spielen
- gewohnt viele Details und Möglichkeiten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- beide Steuerungsmodi extrem kompliziert
- Kamera raubt mitunter die Übersicht
- Gegner-KI kaum vorhanden

FAZIT » **Ambitioniertes Schleichabenteuer, das auf kooperatives Vorgehen setzt und jede Menge Möglichkeiten bietet – die überfrachtete Steuerung lässt aber zu wünschen übrig.**

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Halb durchgespielt und spontan verliebt: Wir verraten Euch, warum jeder Hardcore-Gamer spätestens am 20. November seinen Wii ausmotten muss.

Anfang Oktober veröffentlichte die amerikanische Unternehmungsberatung A.T. Kearney in der Zeitschrift Business Week ein Ranking der erfolgreichsten Unternehmen der Welt. Auf Platz 1 rangiert überraschend ein uns nur zu bekanntes Soft- und Hardwarehaus – Nintendo. Die Konzerne wurden nach ihren Verkaufszahlen im Jahr 2008 und dem prozentualen Anteil des internationalen Geschäfts bewertet – Big N verwies Google und Apple auf die Podiumsplätze und sicherte sich den Titel 'World's Best Company'.



Da liegt es doch auf der Hand, dass die beste Firma auch die besten Spiele macht. Das hat Nintendo über zwei Jahrzehnte lang bewiesen – mit "Super Mario" oder auch "Legend of Zelda". Aber haben sie es immer noch drauf? Ja – nachdem wir einen ganzen 'Arbeitstag' in der neuen bonbonbunten Wunderwelt der Super-Mario-Brüder verbracht haben, konstatieren wir: Das japanische Traditionshaus hat noch immer diese Ausnahmestellung inne, denn in "New Super Mario Bros. Wii" steckt der pure Spaß am Spiel in jedem Byte und springt aus jeder Röhre. Da sind wir uns sicher, obwohl wir bislang nur die Hälfte aller Levels zocken und vermutlich nur eine Zehntel aller Geheimgänge und Überraschungen aufspüren konnten; danach zog Nintendo den Stecker aus der Wii-Konsole und nahm die Disc (viel zu früh) wieder mit nach Hause.

Alt & neu

Aber weshalb sind wir so begeistert? Was hat dieses Spiel, was andere nicht haben? Abgesehen von der millimetergenauen Steuerung, die als unverrückbares Spielspaßfundament dient, ist es die Verknüpfung von bewährten Spielelementen und frischen Features: Feuerblume, POW-Block, Stampfattacke, Wandsprung & Co. kennen und schätzen wir aus unzähligen Spielstunden, neue Extras fügen sich nahtlos ein: Das Pinguinkostüm sorgt für rutschfesten Tritt in eisigen Gefilden, der Propeller-Anzug entführt Euch in ungeahnte Höhen. Neuerdings schleudert das Brüderpaar sogar rollende Fässer auf Gegner (eine süffisante Anspielung auf "Donkey Kong") oder verwandelt bunte Schwärme von Cheepcheep-Fischen mit dem Frostschuss (der nach Aufsammeln einer Eisblume zur Verfügung steht) in Eiswürfel.

Gehüllt ist diese Ansammlung guter Ideen in ein Leveldesign, das den Spieler gleichermaßen herausfordert wie es ihn bei der Hand nimmt: Kein anderer Entwickler beherrscht diese Kunst so eindrucksvoll wie Nintendo – jeder Schritt, jeder Sprung scheint offensichtlich, gleichzeitig gestaltet sich die Ausführung aber oftmals schwierig. Apropos Schwierigkeit: "New Super Mario Bros. Wii" ist an vielen Stellen deutlich härter als das vor gut drei





Wii Klare Formen, wenig Elemente, viel Spaß: So einfach und schön kann ein fantastischer Hüpfspiel-Abschnitt aussehen.

Wii Geisterhäuser dürfen nicht fehlen: In der hier abgebildeten, ersten Gruselvilla findet Ihr den Ausgang sehr leicht, dafür wartet am Ende dieses dicke Schlossgespenst.

Anspielung auf "Donkey Kong": Jetzt schleudert Mario rollende Fässer auf die Gegner.



Wii Wenn Mario ein Fass schultert, schleicht er gebeugt durchs Level.

Jahren erschienene DS-Gegenstück. Vor allem im Solo-Modus sorgen die anspruchsvollen Hüpfpassagen und verzwickten Gegnerformationen für zahlreiche Tode. Für alle, die bisher daran gezweifelt haben, hier die eindeutige Bestätigung: "NSMB Wii" ist als vollwertiges Solo-Jump'n'Run ohne Einschränkungen spielbar – Euch erwarten acht große Welten voller 2D-Stages, Abkürzungen, Pilz- und Geisterhäuser sowie Boss-Schlösser.

In der typischen Oberwelt-Karte watschelt Mario von Level zu Level – per Knopfdruck klinken sich hier bis zu drei weitere Spieler ein. Spätestens ab drei Hüpfmeistern wird das Jump'n'Run-Geschehen chaotischer: Weil die Figuren miteinander kollidieren (damit Ihr Euch z.B. hochschleudern könnt), wird es teils sehr eng, wenn Ihr Euch auf einer schmalen Plattform tummelt. Das sorgt für manch unverschuldeten Tod, gehört aber zum guten Ton, wenn Ihr Euch johlend Münzen vor der Nase wegschnappt, anderen die Feuerblume klaut oder als erster die Zielfahne herunterrutschen wollt. Dennoch steht der Kampf-Charakter weit weniger im Vordergrund als noch bei der Dungeonkeilerei "The Legend of Zelda: Four Swords Adventure".

Schmerzlich vermisst haben wir die Möglichkeit, Leben von den Mitspielern zu klauen – wenn Euer Vorrat aufgebraucht ist, müsst Ihr bis zum Levelende zugucken; schon "Contra" auf dem NES hat das 1988 besser gemacht. Habt Ihr hingegen noch ein Leben im Tornister, schwebt Eure Figur wieder ins Spiel zurück: Solange mindestens ein Spieler am Leben bleibt, geht die Action weiter – eine klare Erleichterung gegenüber den Solo-Ausflügen. Ist Euch das Spiel dennoch an manchen Stellen zu schwer, dann nutzt einfach Nintendos neueste Erfindung, die eingebaute Ingame-Hilfe – wie gut die funktioniert oder ob sie mehr schadet als nützt, das klären wir nächsten Monat im Test. *ms*



Wii Drei auf einen Streich: Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der... Yoshis.

Matthias Schmid



"SUPER"

Kabumm – da ist es wieder! Das unnachahmliche Mario-Gefühl: über irrwitzige Sprungpassagen lachen, millimetergenau landen, in Röhren kriechen und Abkürzungen erschnuppern. Und natürlich aufspringen und sich über sich selbst ärgern, wenn das letzte Leben aufgebraucht ist – schuld ist nämlich immer der Spieler. Die Steuerung: perfekt. Die Grafik: niedlich, hübsch, zweckmäßig. Gründe zum Meckern? Sind an einer Hand abzuzählen, aber vorhanden: Ohrwürmer auf "Super Mario Galaxy"-Niveau krochen bislang nicht in unsere Gehörgänge; außerdem wären zusätzliche Spielfiguren nett – warum nicht mit Donkey oder Link auf Hüpftour gehen? Der Vierspieler-Modus hingegen ist eine kunterbunte Jump'n'Run-Sause – hier reichen sich Casual- und Core-Gamer die Hand.





Wii Im Uhrzeigersinn von links unten: Mario schwebt in einer Blase zurück ins Spiel. Drei Zocker verwandeln im Wasser Gegner in Eiswürfel und erklettern dann via Bohnenranke einen Bonus-Abschnitt. Rechts unten ein Kampf gegen Punk-Minibowser.

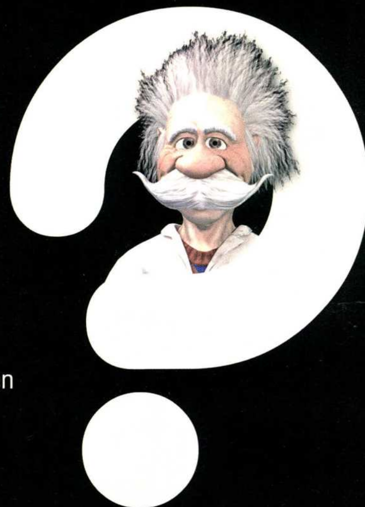
System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	20. November

DAS GEFÄLLT UNS:
» hinreißende Hüpfspiel-Architektur
» witzig-nützliche neue Items
» zu viert eine Riesengaudi, auch wenn...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» ...die Action teils sehr chaotisch wird
» Bosskämpfe erneut zu einfach

FAZIT » **Spagat geglückt: spielerisch nahezu perfektes, anspruchsvolles Hüpfspiel für Solisten und fetzige Partygranate in einem.**

Wer hat's erfunden



Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir nach dem ersten Spiel mit...

Rockstar-Attitüde

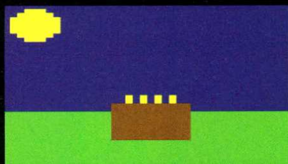
"Guitar Hero" verpflichtet Metallica, "Rock Band" krallt sich die Beatles und nun verpasst uns "Brütal Legend" die volle Metal-Dröhnung inklusive zahlreicher Gaststars – Spiele rund um Musik und deren Macher rocken! Doch so neu ist dieses Phänomen nicht, wie unser Rückblick zeigt. Der führt diesmal vorbei an David Bowies "The Nomad Soul" (2000), auch den "Iron Maiden"-Railshooter "Ed Hunter" (1999) oder "Rock 'n Roll Racing" (1994) lassen wir links liegen.

Bis zur Einführung der CD als Speichermedium fiepen überwiegend klassische Themen in MIDI-Qualität aus den Boxen, Pop-Musik bleibt auch nach der Veröffentlichung von "Lemonade Stand" 1979 eine Randerscheinung. 1982 verwendet Segas "Pengo"-Automat den Electro-Hit "Popcorn" von Hot Butter, gefolgt von Vangelis' "Chariots of Fire", das "Track & Field" im Folgejahr untermalt. Gleichzeitig wird 1983 erstmals gerockt: Die Arcade-Version von "Journey" ist (im Gegensatz zu "Journey Escape" für Atari VCS) ein Videospiel rund um die gleichnamigen Hardrocker und deren Musik. In mehreren Minispielen sammeln die Journey-Jungs ihre Instrumente ein. Beim Abschlusskonzert haltet Ihr dann als Roadie Fans von der Bühne fern, während per Audiokassette Originalmusik eingespielt wird – die hätte auch "Brütal Legend"-Roadie Eddie Riggs gefallen. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Der Vorreiter



1979 erscheint "Lemonade Stand" für Apple II und piepst "Summertime" und "Singing in the Rain".

Journey

Pioniere des Digital-Rock

Erscheinungsjahr: **1983**
Hersteller: **Bally Midway**
System: **Arcade**



In der Spielhalle sorgte das Lied "Separate Ways" auf Musikkassette für die Untermalung des "Journey"-Automaten.





Michael Jackson's Moonwalker



Wu-Tang: Shaolin Style



The Beatles: Rock Band



SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS 99

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	1 von 10

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

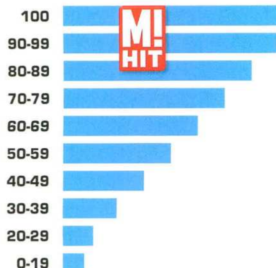
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: BioShock 2 (360)
Hört zurzeit: Alice in Chains – Black Gives Way To Blue



"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Assassin's Creed 2 (PS3), Forza 3, Bayonetta (360)
Hört zurzeit: SOAD, Tankian & Malakian



"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: DJ Hero (360); GTA: The Ballad of Gay Tony (360)
Hört zurzeit: Air - Love 2



"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Brütal Legend (PS3), Assassin's Creed 2 (360)
Hört zurzeit: Rammstein - Liebe ist...



"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Borderlands (360)
Will zurzeit: Nur Schlafen
Hört zurzeit: Muse - The Resistance



"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Age: Origins (360), 10 gewinnt (DS)
Hört zurzeit: Rammstein - Liebe ist...



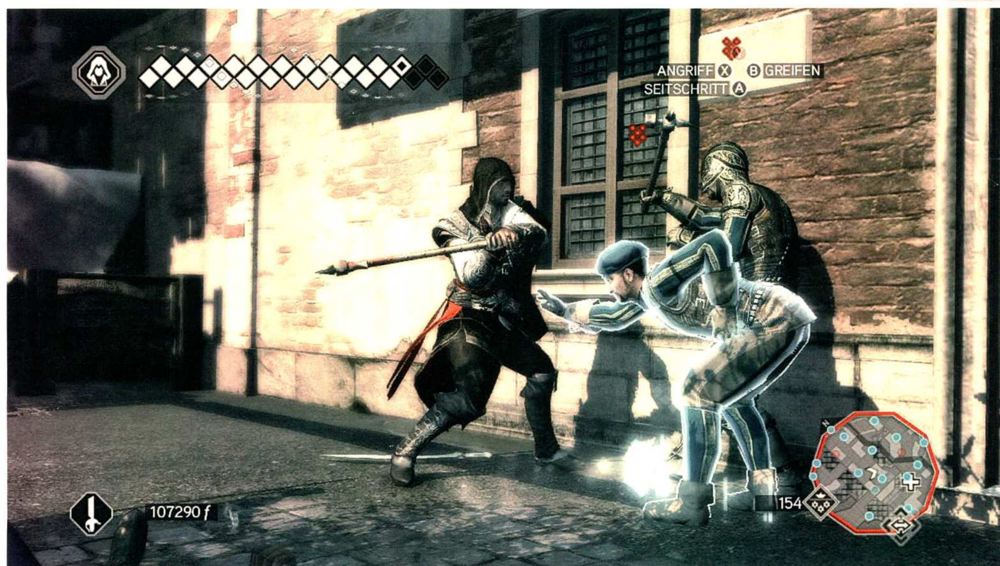
"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Operation Flashpoint: Dragon Rising (PS3)
Hört zurzeit: Gerhard Polt

Assassin's Creed II

PS3 360 Action-Adventure 16





360 Ezio geht mit seinen Feinden nicht zimperlich um: Wie im Vorgänger beherrscht Euer Held allerlei brutale Konterattacken, je nach Gegnertyp empfehlen sich zudem Combos oder Ausfallschritte. Habt Ihr kein Schwert zur Hand, hebt Ihr Mordwerkzeuge auf oder mopst die Klinge Eures Gegenübers.

Mangelnde Vielfalt war rückblickend betrachtet wohl die größte Schwäche des Mittelalter-Abenteuers "Assassin's Creed", das Hersteller Ubisoft in den letzten beiden Jahren mehr als neun Millionen Mal absetzen konnte. Der Mix aus Parkour-Klettern, Schwertkampf und einer Prise Verschwörungsmystik war ambitioniert und beeindruckte technisch, ließ aber Abwechslung im Spieldesign vermissen. Neun Zielpersonen nacheinander aufzuspüren und zu töten wurde weder der detailverliebten Spielwelt, noch dem frischen, mitreißenden Klettergefühl gerecht.

Mitte November erscheint der zweite Teil, der wie sein Vorgänger im hauseigenen Studio in Montreal entwickelt wurde. "Assassin's Creed II" ist nicht nur eine Fortsetzung geworden, die der üblichen "Größer, lauter, mehr"-Regel folgt. Teil 2 zeigt vielmehr den Kritikern trotzig den Mittelfinger. Eine geradezu unverschämte Vielfalt an Beschäftigungsmöglichkeiten haben sich die Entwickler ausgedacht, die sie wohldosiert im Verlauf der gesamten Spielzeit einführen. Das beginnt schon bei der erzählten Geschichte. Eine genügt nicht, "Assassin's Creed II" erzählt gleich zwei. Die eine zeigt uns Desmond Miles, der als Versuchsobjekt des Templerordens die Erinnerungen historischer Assassinen nacherlebt. Die zweite stellt uns Ezio Auditore da Firenze vor, dessen wohlhabende und einflussreiche Familie 1476 in Florenz Opfer einer tödlichen Intrige wird. Nach Rache dürstend beginnt Sohnemann Ezio die Verräter aufzuspüren. Doch bald muss er erkennen, dass die Angelegenheit viel größer ist als angenommen. Zur gleichen Einsicht gelangt auch Desmond auf seiner Flucht aus dem Forschungsinstitut. Zusammen mit seiner Verbündeten Lucy erreicht er deren Unterschlupf, wo er via Animus 2.0 das Leben Ezios betritt. Im uralten Streit zwischen Templer- und Assassinenorden soll Desmond das Geheimnis um die sagenumwobenen Edensplitter lüften, die ihrem Besitzer große Macht verleihen.

Nach dem abrupten Einstieg in Desmonds Welt nimmt sich "Assassin's Creed II" sehr viel Zeit, um uns Ezio näherzubringen, der uns für die nächsten 30 Spielstunden begleiten wird. Zunächst erproben wir mit Ezio das sogenannte Puppenspieler-Konzept: Wie bei einer Marionette steuern wir Kopf, Arme und Beine mit einer der vier Aktionstasten, via Schulterbuttons öffnen wir das Inventar, schalten Personen auf und wechseln in einen agileren Bewegungsmodus, der die Basis für Kämpfe und flotte Klettereinlagen bildet. In Verbindung mit der Taste für Beine hopst Ezio elegant über Hindernisse und zum nächsten Vorsprung, Balken oder Geländer. An nahezu jeder Stelle erlaubt es das Spiel, mit Ezio die detailversessene Architektur der italienischen Renaissance-Metro-



360 In sechs Assassinengräbern stöbert Ihr in "Prince of Persia"-Manier Artefakte auf, mit denen Ihr eine ganz besondere Überraschung freispielt.



PS3 Anfangs noch ohne Assassinenkutte: Ezio packt einen Gegner und verpasst ihm Kopfnüsse. Alternativ könnt Ihr schlagen, werfen und Tritte ins Gemächt verteilen.



360 Die Architektur strotzt vor Details und Elementen, an denen sich Ezio in die Höhe hangeln kann – deshalb klappt das nahezu an jedem Fleck der riesigen Spielwelt.



360 Heuert Prostituierte an und bewegt Euch in ihrer Mitte unbemerkt fort, wie der Schwarz-Weiß-Filter verrät. Alternativ lenken sie für Euch Soldaten ab.



360 Statt der Bettlerinnen des Vorgängers stellen sich Euch nun aufdringliche Musiker in den Weg und trällern schräge Töne. Schubst ihn und er entschuldigt sich dafür.



360 Außerhalb der Städte erkundet Ihr die Toskana zu Pferd. Dank der komfortablen Schnellreise-Option sind die schwach animierten Reitpassagen äußerst selten.

pole zu erklimmen. Nach und nach zeigt uns seine Familie, wie man in Menschenmassen untertaucht und welche Dienste Prostituierte aufdringlichen Wachposten erweisen, um Ezio zu decken. Taschendiebstahl per Tastendruck beherrschen wir bald ebenso gut wie das Verstecken im Heuhaufen oder unauffälliges Herumlungern auf der Sitzbank. Ernst wird es für den ungestümen Jüngling erst nach bereits erwähnter Katastrophe: Dann nämlich schlüpfen wir in das weiße Assassinengewand und beginnen unsere Jagd, die uns über die Grenzen von Florenz hinaus auch durch die Toskana nach Venedig und Rom führt.

Geld regiert die Welt

Reisen war schon im 15. Jahrhundert nicht billig, deshalb hat Ezio stets einen Münzbeutel dabei. Und auch hinter dem steckt mehr als erwartet. Wir kaufen Heilmittel beim Mediziner, erwerben beim Schmied neue Rüstungselemente und Waffen, heuern Diebe und Huren an und färben unser Gewand. Doch woher Geld nehmen und nicht stehlen? Taschendiebstahl ist ein mühsamer Weg, da Passanten kaum Bares dabei haben. Multitalent Ezio verdingt sich als Briefträger, Bestrafer untreuer Ehemänner, Meistersprinter und Jäger feindlicher Kuriere. Eine der Haupteinnahmequellen ist aber der Tourismus: Vom Landsitz des Onkels aus bringen wir mit unserer Knete die angrenzende Stadt in Schwung. In mehreren Stufen bauen wir Kunsthandel, Schmiede, Prostitution und Kirchen aus, um den Wert der Stadt zu erhöhen. Das wiederum spült alle zwanzig Spielminuten Geld in die Kasse.

Lukrativ sind auch die storyrelevanten Hauptmissionen: Blick auf die Karte, Markierung setzen und schon machen wir uns auf den Weg. Mal steht eine Verfolgungsjagd an, dann klappern wir innerhalb eines Zeitlimits mehrere Punkte ab oder schalten unliebsame Personen aus. Eine Minikarte garantiert Ezio jederzeit die dringend nötige Orientierung. In den belebten Straßen gibt es so viel zu hören und sehen, dass einem eben jenes glatt vergehen könnte. Bestechliche Herolde verkünden ei-



Michael Herde

"SUPER"

An meinem ersten Abend mit Ezio war ich entsetzt von den schäbigen Gesichtern, die mir Ubisoft hier auftischt. Auch der langsame Einstieg mit dem (bewusst) unsympathischen Ezio hat mich gelangweilt. Erst der zweite Abend haute mich von den Socken. Der behutsame Auftakt sollte mich auf ein gigantisches Spielerlebnis vorbereiten, das Vergleiche mit Toptiteln wie "GTA IV", "Metal Gear Solid 4" oder "Zelda" kaum scheuen muss. Mit "Assassin's Creed II" zeigt Ubisoft endlich, was das Thema hergibt und Teil 1 nur erahnen ließ: Die Klettermechanik macht süchtig und lädt zum Erkunden ein. Da bleibt selten Zeit, um in meine Datenbank zu blicken. Zu zahlreichen historischen Gebäuden und wichtigen Persönlichkeiten der Renaissance findet sich dort lohnenswerter Lesestoff. Am meisten beeindruckt mich aber die Detailfülle der Spielwelt. Mein Tipp: Einfach mal abhängen und den famosen Soundtrack in einem der besten Spiele des Jahres genießen!



360 Treibt Ihr es zu bunt, berichten Herolde von Euren Gräueltaten, also besticht das Plappermaul! Auf diesem Bild erlauben wir uns einen grausamen Scherz: Wir vergiften den Kerl und wohnen seinem Todeskampf bei.



360 Neben Huren heuert Ihr auch Diebe an, die Euch selbst über Dächer folgen und im Kampf zur Seite stehen. Zudem locken sie Wachposten von ihrem Platz und halten Verfolger auf.



Matthias Schmid

"SUPER"

Während Michael in "AC II" einen Stinkefinger an die Kritiker des Vorgängers sieht, ist das Spiel für mich die überfällige Revolution des Action-Abenteuers: Hier wird nicht nur gefochten und erforscht, "Assassins's Creed II" bringt mir das spannende Leben des Herrn Auditore nahe. Ezios Werdegang nachzuspielen fühlt sich frisch und aufregend an – überall locken Nebenaufträge, Erkundungstouren und Geheimnisse, der Ausbau meiner eigenen Residenz ist das Sahnehäubchen. Das Italien der Renaissance pulsiert, atmet und hat Charme – intelligente Rätsel, die ich so in noch keinem Spiel gesehen habe, spannen den Bogen zu anderen Ereignissen der Zeitgeschichte. Schön auch, dass der Sprung in die Jetzt-Zeit – für mich ein Atmosphäre-Killer im Vorgänger – kaum noch vorkommt. Von einigen hampeligen Hüpfern oder unverschuldeten Abstürzen abgesehen, stimmt auch die spielerische Seite: Das Klettern und Springen ist famos, die Kämpfe sind dynamisch und die Attentate klappen nun besser als in Teil 1.

ner lauschenden Menge Nachrichten vom Tage und reden bei entsprechendem Bekanntheitsgrad schlecht über Ezio. Sind keine Steckbriefe zum Abreißen in der Nähe, drückt Ihr dem Plappermaul etwas Geld in die Hand und er wechselt das Thema. Leichte Mädchen winken uns zu, während ein Grüppchen Geistlicher den Stand eines Händlers passiert, der dort Kunden seine Waren feilbietet. Und waren für Ezios Vorgänger Altaïr die aufdringlichen Bettlerinnen Anlass zu manch verbotenem Zivilistenmord, wird unser florentiner Killer von fidelen Barden behelligt. Hektisch eilen sie herbei, singen schräge Lieder und provozieren gehässige Spieler zum Einsatz der neuen Giftspritze. Die ist eigentlich nur für Feinde gedacht, doch unbemerkt in den Leib des Barden getrieben, beginnt dieser binnen Sekunden nach Luft zu ringen und wild um sich zu schlagen, was nicht selten weitere Opfer verlangt. Hilfe suchend sinkt er zu Boden, ehe er nach letztem Zucken verendet. Ja, Ezio ist grausamer als Altaïr – nicht zuletzt, weil er zum Abschluss noch des Sängers Börse mopsen kann. Zu viele tote Zivilisten in Folge führen zwar zum Spielabbruch oder ziehen die Aufmerksamkeit der Wachen auf Ezio, doch auch mit denen geht er nicht gerade zimperlich um. Mit jedem erfolgreichen Konter-Move sausen Ezios Messer, Säbel und Armklingen in derber Vielfalt in die zuckenden Leiber – hier hätten wir eher eine Freigabe ab 18 Jahren erwartet.

SPECIAL EDITION: SCHWARZ ODER WEISS?

Mit gleich zwei Sammler-Editionen feiert Ubisoft den Verkaufsstart von "Assassin's Creed II" am 19. November. Sowohl "White Edition" als auch "Black Edition" erscheinen für PlayStation 3 und Xbox 360. Die weiße Box kostet laut Ubisoft rund 75 Euro und enthält eine etwa 20 Zentimeter große Statue des Protagonisten Ezio sowie eine Bonusmission in der Kirche Santa Maria Dei Frari in Venedig.

Die schwarze Ausgabe bietet gleich drei zusätzliche Abschnitte. Neben besagtem Gotteshaus erkundet Ihr hier den Palazzo Medici in Florenz und die venezianische Arsenal-Werft. Ebenfalls in der schicken Box enthalten sind eine Bonus-DVD inklusive Soundtrack von Jesper Kyd, ein Artbook und eine schwarze, limitierte "Meister-Assassinen"-Figur von Ezio. Preisempfehlung des Herstellers: 90 Euro.



"White Edition": Die Sammlerbox kommt für beide Systeme mit Figur.



Die edle "Black Edition" wird online bereits zu Wucherpreisen um 300 Euro gehandelt.

"Gebt Euch keine Blöße...

...Männer, der Kerl ist kein Tölpel", kommentieren eingeschüchterte Soldaten Ezios vielseitige Kampfkunst, die nicht einmal vor Gemeinheiten wie dem Werfen von Sand oder dem Einsatz von Rauchbomben haltmacht, was Instant-Kills mit Ezios versteckten Armklingen spürbar vereinfacht.

Immer wieder lädt "Assassin's Creed II" ein, innezuhalten. Das bunte Treiben in den Städten ist oftmals urkomisch – klettern wir eine Wand hoch, heißt es: "Er muss spät dran sein... und sie sehr schön!" Töten wir jemanden, stehen manche Passanten schaulustig daneben, andere weichen entsetzt zurück. Ab und an rennt einer sogar fort und ruft nach Soldaten, die mit Sicherheit bereits hinter der nächsten Hausecke patrouillieren. Unterschiedliche Charaktertypen vermeiden Langeweile in den Kämpfen, die häufig auf richtiges Timing setzen. Während der Gepanzerte nur via Ausfallschritt und durch gute Konter verletzt werden kann, stochert der Paranoide hin und wieder argwöhnisch in Strohhaufen






360 Werdegang eines Helden: Der eigentliche Protagonist Desmond Miles sieht seinem italienischen Alter Ego Ezio ziemlich ähnlich. Der verwöhnte Spross einer Bankiersfamilie beginnt sein Abenteuer in Zivil. Im Assassinengewand kauft Ihr beim Schmied bessere Rüstungselemente und färbt Euer Outfit bei einem der vielen Stoffhändler.



360 Sonnenaufgang über dem Dogenpalast von Venedig: Solche Momente finden sich in "Assassin's Creed II" zuhauf. Haltet über den Dächern inne und genießt das Panorama, ehe Ihr vor wachsamen Bogenschützen flüchtet oder einen der zahlreichen Aussichtspunkte erklimmt, um neue Gebiete auf der Karte freizuschalten.

– Pech für Ezio, wenn er sich gerade in einem versteckt.

Doch auch in der Flucht liegt mitunter Ezios Heil. Zwar folgen ihm seine Häscher selbst über Dächer, unterbricht er jedoch die Sichtlinie, geben sie die Verfolgung auf. Wie ihre Kameraden in "Metal Gear Solid" sind auch die florentinischen und venezianischen Truppen oftmals erschreckend kurzsichtig. Mehr Durchblick haben Bogenschützen, die Ezio regelmäßig vom Dach scheuchen wollen, komfortable Instant-Kills und Wurfmesser sorgen hierbei jedoch für die nötige Spielbalance. Praktischerweise dürfen wir die Schützen sogar von Dächern schubsen.

Mehr, mehr, mehr!

Bis hierher ähnelt "Assassin's Creed II" stark der Spielstruktur eines "Grand Theft Auto IV" – statt Autos zu klauen, missbraucht Ezio eben die Häuserfassaden, um sein Ziel schnell zu erreichen. Doch Ubisoft bereichert das Open-World-Abenteuer noch mit zwei weiteren Elementen. Zum einen gilt es, sechs Artefakte zu sammeln. Jedes befindet sich in einem Abschnitt in "Prince of Persia"-Manier. Hier meistern wir komplexe Kletterpassagen inklusive Zeitlimit, Kamerafahrten weisen uns den Weg. Neben dieser willkommenen Abwechslung zum Free-Running-Konzept bietet "Assassin's Creed II" zum anderen einige knackige, optionale Rätsel, durch die wir Zugang zu Hintergrundinformationen auf Desmonds Spielebene erhalten. In der Redaktion umstritten ist hingegen die Tatsache, dass die beiden Sammler-Editionen des Spiels exklusive Abschnitte beinhalten, zu denen uns die Testversion den Eingang verweigerte. Inmitten dieser stimmungsvollen Spielwelt irritiert der Hinweis auf den Uplay-Store des Herstellers.

Auf spielerischer Seite hält das Spiel eine überwältigende Vielfalt an Möglichkeiten in allen Bereichen parat und lässt kaum Wünsche offen. Auch in puncto Präsentation hat sich zum Vorgänger einiges getan. Kaum ein Zivilist gleicht dem anderen, die Gebäude sind ebenso eine Klasse für sich wie Ezios fein ausgearbeitete Rüstungen. Angesichts der Detailfülle und stimmungsvollen Beleuchtung fallen vereinzelte Pop-Ups und ein weichgezeichneter Hintergrund nicht ins Gewicht. Wenig überzeugend sind dagegen manche Animationen und Gesichter. Einige Charaktere agieren trotz guter Sprecher wie ausdruckslose Marionetten. Teils weit aufgerissene Augen in kantigen Schädeln wirken in der ansonsten sensationellen Grafikpracht deplatziert, trüben die Freude am Spiel aber nur geringfügig.

Hut ab, Ubisoft: Mit so einer Fortsetzung degradiert Ihr das Debüt zur plumpen Technikdemo! *mh*



360 Immer wieder laufen Ezio unerwartet Botenjungen seiner Widersacher über den Weg. Verfolgt sie über die Dächer, tötet sie und nehmt ihnen einen dicken Batzen Geld ab. Die zufallsbedingten Jagden sind mitunter schwer zu meistern.

ASSASSIN'S CREED II

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**19. November**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » drei Metropolen: Florenz, Venedig, Rom
- » unzählige Nebenaufgaben
- » rund 30 Stunden Spielzeit
- » PS3 mit PSP koppelbar für Zusatzfunktionen
- » **PS3 vs. 360:** mehr Tearing auf PS3

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**92**
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	

FAZIT » **Erwachsen wirkende Renaissance eines Genres: Die Spielmechanik macht süchtig und die offene Welt ist eine Sensation.**

Dragon Age: Origins



PS3 360 Rollenspiel 18

Mit einer satten Verspätung läutet BioWare das Zeitalter der Feuerechsen ein. Die Rückkehr zu den Fantasy-Wurzeln der kanadischen "Mass Effect"-Macher verzögerte sich gegen Ende immer mehr, was durch die schwierige Konvertierung der anfangs rein für den PC entwickelten Drachenmär zu erklären ist. Auf ledrigen und auf beiden Konsolen etwas schäbig wirkenden Schwingen flattert "Dragon Age: Origins" demnach für Xbox 360 und drei Wochen später auch für PS3 in die Händlerregale. Ein Epos von altem Schrot und Korn für die gereifte "Baldur's Gate"-Generation, im Vergleich zu früheren Werken erweitert um zwei zentrale Aspekte.



360 Im Dorf Redcliff erwartet Held Ugurcan eine verängstigte Bürgermiliz, die sich auf den bevorstehenden Angriff einer Zombie-Horde vorbereitet. Die zugehörigen Quests erinnern an das martialische Wikinger-Drama "Der 13. Krieger".

Blut und Busen

Viel ist geschrieben und diskutiert worden um Blutspritzer und entblößte Brüste. Ein gerüttelt Maß davon ist im fertigen Spiel auch enthalten, jedoch nie zum Selbstzeck und eingebettet in den hervorragend ausgedachten archaischen Kontinent von Ferelden. Hier haben sowohl Sex und Gewalt, aber auch moralisch-ethische Grundfragen und verschlüsselte Sozialkritik ihren Platz. Bereits im facettenreichen Charakter-Generator wird Euch nämlich klar, dass Euer virtuelles Alter Ego in eine Welt voller Ungerechtigkeiten und Widersprüche hineingeboren wird, in der das alte Schema von Gut und Böse nicht mehr ohne Weiteres funktioniert. Ob Ihr ein Mitglied der durch jahrzehntelange Sklaverei traumatisierten Elfenrasse spielt, einen im streng hierarchischen Kastenwesen seiner Vorväter gefangenen Zwerg oder einen Vertreter des zerstrittenen Reiches der Menschen – Ihr werdet leiden!

Tragisches Sextett

Jede der sechs möglichen Anfangsgeschichten endet mit einer Tragödie und dem Beitritt Eurer Spielfigur in den Weltenretter-Club der 'grauen Wächter'. Der entpuppt sich allerdings als halbzerfallenes Bündnis von Idealisten, beruhend auf vergessenen Verträgen und überkommenen Vorstellungen von Heldentum. Bei Eurem Wächterdienst gegen die Pseudo-Orks der 'dunklen Brut' und deren erzdämonischem Anführer in Drachenform stolpert Ihr demnach auch mit jedem Schritt in moralische Zwickmühlen: Ein von Dämonen besessenes Kind terrorisiert z.B. ein ganzes Dorf mit untoten Horden und könnte mithilfe eines illegalen Blutmagiers unschädlich gemacht werden, jedoch nicht ohne ein Menschenopfer. Je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, geratet Ihr nicht nur mit Eurem Gewissen in Konflikt, sondern auch mit den Mitgliedern Eurer Party, die oft mit verständnisvollen Gesprächen oder kleinen Geschenken besänftigt werden wollen. Wer besonders viel Zuneigung sammelt, kann mit manchem Kameraden gar dem Liebespiel frönen.

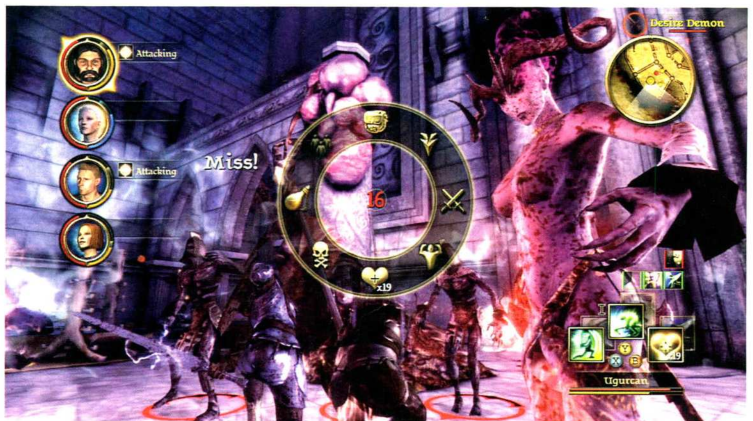
Spiegelfechter

Hinter literarisch hochwertigen Figurenkonstellationen und Dialogen, die im englischen Original durchwegs exzellent, auf Deutsch zumeist ordentlich gesprochen werden, werkelt eine klassische RPG-Mechanik. Krieger mit Schwert und Schild oder Zweihandwaffen, Schurken mit Doppelklingen oder Armbrüsten und Magier unterschiedlicher Ausrichtung nutzen alle dasselbe Bedienschema. Drei Tasten könnt Ihr mit je zwei per Schultertaste wählbaren Funktionen belegen, den Rest Eurer Fähigkeiten, Kampfstile und Zaubersprüche verwaltet Ihr im Ringmenü, dessen Aktivierung den Spielablauf

ORIGINS-URSPRUNG



Wer glaubt, BioWare hätte mit "Dragon Age: Origins" die alternativen Einführungsgeschichten erfunden, irrt. Ein prominenter Vertreter dieses erzählerischen Kunstgriffs erschien bereits 1995 fürs SNES. Allerdings nur in Japan, denn "Seiken Densetsu 3", der dritte 16-Bit-Teil der "Mana"-Reihe, bot nicht nur sechs wählbare Hauptcharaktere mit je eigener spielbarer Ursprungsgeschichte, sondern nutzte wie "Dragon Age" ein Ringmenü zur Verwaltung von Inventar und Charakteren.



360 Beim Angriff des gut gewachsenen Lustdämons blenden wir lieber das Ringmenü ein, um im Pausenmodus einen kühlen Kopf zu bewahren. Hier habt Ihr Zugriff auf sämtliche Aktionsmöglichkeiten Eurer Party, unten rechts seht Ihr die Schnelltasten.



360 Bei der Attacke des dämonischen Flammenwerfers wirken Heilauren und Eispfeile Wunder. Hoffentlich habt Ihr die Party-KI korrekt eingestellt!

pausiert. Was im RPG-Shooter "Mass Effect" tadellos schnurrte, artet im taktisch anspruchsvolleren "Dragon Age" teilweise in wirre Spiegelfechterei aus, zumal die in der PC-Version oft genutzte übersichtliche Vogelperspektive gestrichen wurde. Meist habt Ihr nur Zeit, Euren Hauptcharakter sinnvoll zu steuern sowie bei den anderen Streitern auf die 'Quickheal'-Taste zu hämmern und diese ansonsten ihrer KI zu überlassen. Variantenreich modifizierbar, erinnern die Taktik-Slots Eurer Partymitglieder an die 'Gambits' von "Final Fantasy XII" und fangen bei umsichtiger Nutzung das schlimmste Chaos der Echtzeit-Gefechte ab. Optisch fällt "Dragon Age: Origins" deutlich gegenüber "Mass Effect" ab. Teils lieblos aufgepappte, breiige Landschaftstexturen, detailarme Charaktermodelle und Ruckler können durch ausdrucksstarke Mimik nicht wettgemacht werden. Über jeden Zweifel erhaben bleibt die schiere Masse motivierender Betätigungsfelder. Im Laufe der verästelten Hauptquest entfaltet sich nämlich bald eine Landkarte voller Möglichkeiten. Während der abstrakt dargestellten Reise zwischen Magiertürmen, Mittelalterstädten und Trutzburgen erwarten Euch per Zufallsprinzip trottelige Banditen oder gewinnsüchtige Händler. Diverse Kontaktpersonen bieten simpel aufgebaute, aber lohnende Nebenquests an, die sowohl abgebrühte Finsterlinge, als auch barmherzige Gutmenschen ansprechen. Allerlei Kräuter, Sekrete und Rohstoffe laden zum Brauen von Tränken, Konstruieren von Fallen oder Modifizieren von Waffen ein und jeder Eurer Mitstreiter hat eine eigene Geschichte zu erzählen, deren Ergründung Euch zusätzlichen Spielspaß abseits der Hauptstory verspricht. Insgesamt ein würdiger Nachfolger von BioWares "Baldur's Gate"-PC-Saga, der Euch zig Stunden vorzüglich unterhält und mit den bereits angekündigten Download-Inhalten auch schon Nachschub-Quests bereithält. *mw*



PS3 Technisch im Mittelalter, gewinnen viele der filmisch geschnittenen Dialogszenen durch die überzeugende Mimik der Beteiligten Charaktere trotzdem an Glaubwürdigkeit. Diesem Schmied sieht man Alkoholmissbrauch und Jahre voller Lebensangst deutlich an.

Max Wildgruber

"SUPER"

Tut mit leid, BioWare, aber mehr ist nicht drin. Die Quest, das fantastische PC-Drachenmärchen zum rundlaufenden Konsolen-RPG umzumodeln, übersteigt sogar Eure Erfahrungsstufe. Dabei ist "Dragon Age" auf Konsole beileibe kein schlechtes Spiel. Es ist am PC nur noch viel besser! Trotzdem werde ich meinen Zwergenkrieger Ugurcan auch ohne Test-Auftrag noch viele Stunden durch Ferelden begleiten, denn die erzählerischen Qualitäten dieses spielbaren Fantasy-Romans sind über jegliches profane Gemäkel bezüglich Optik und Bedienung so hoch erhaben, wie ein majestätischer Drache über eine Blindschleiche. Dass Ihr viele Nebengeschichten und Partydialoge zudem erst bei mehrmaligem Durchspielen erleben werdet, ergibt zusammen mit den sechs gelungenen Ursprungsgeschichten einen schönen Wiederspielbarkeitswert.

Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**6. (360) & 20. (PS3) November**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 6 Ursprungsgeschichten
- fast durchgehend vertonte Dialoge
- **PS3 vs. 360:** Die PS3 lässt Euch die Wahl zwischen englischer und deutscher Fassung, die 360 spielt nur auf deutsch!

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**86**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Konkurrenzlos gut geschriebenes RPG-Epos mit riesigem Umfang, aber Schwächen bei Optik und Bedienung.**

Brütal Legend

PS3 360 Action-Adventure 18



PS3 Viele Schauplätze wie hier das Gothic-Land gefallen mit ihrem liebevollen Design: Verwitterte Steinkreuze, ein gotischer Prachtbau und einfallsreiche Feinde (rechts im Bild das Guillotinen-Monster) sorgen trotz altbackener Grafik für Stimmung.



"GEHT SO"

Oliver Schültes

Die Mischung aus Action, Abenteuer, Strategie und Rennspiel wirkt unfertig - keines dieser Elemente kommt über Mittelmaß hinaus. Die Entwickler hätten sich auf den kurzweiligen Hack'n'Slay-Part konzentrieren und ihn optimieren sollen. Dann wäre genügend Zeit geblieben, die guten Ansätze (Humor, liebevolles Design, geschmackvolle Musikauswahl, originelles Setting) schlüssig auszuarbeiten und die Technik auf den aktuellen Stand zu bringen. "Brütal Legend" hat allerdings auch seine bezaubernden Momente: Die Mimik der Charaktere, Dialoge und Sprachqualität - vor allem im englischen Original - sind auf höchstem Niveau; Metal-Kenner werden ob der vielen Anspielungen des Öfteren in breites Grinsen ausbrechen. Und sich beim "Hall of the Mountain King"-Song, der erstmals auf offenem Feld (!) erklingt, die langen Haare raufen.

Spieldesigner Tim Schafer ist ein Geschichtenerzähler, der sich meisterhaft auf die Erschaffung skurriler Charaktere versteht (siehe Interview Seite 48). Das beweist er seit 20 Jahren, und auch sein neuestes Werk "Brütal Legend" glänzt mit Protagonisten jenseits des Mainstreams. Als eine Hommage auf den Heavy Metal konzipiert, schlüpft Ihr in die Rolle des Roadies Eddie Riggs, der sich nach seinem plötzlichen Ableben in einer bizarren Zwischenwelt wiederfindet. Wahre Metal-Musik ist dort verpönt, der auftoupierte General Lionwhyte führt mit seinen Hair-Metal- beziehungsweise Glamrock-Vasallen ein übles Regiment und beweist obendrein einen miesen Musikgeschmack - im Hintergrund zieht jedoch sein Boss, der vierhörnige Teufel Doviculus, die Fäden.

Mit Streitaxt und E-Gitarre bewaffnet zieht Eddie aus, dem Land die echten metallischen Klänge zurückzugeben. Was folgt, ist eine durchgeknallte Mixtur aus Hack'n'Slay, Echtzeit-Strategie, Open-World-Adventure und Rennspiel.

Kurz und knapp

Folgt Ihr strikt dem Hauptstrang der Story, durchquert Ihr zwar einmal die wie lebendig gewordene Plattencover wirkende Welt, verpasst allerdings etwa die Hälfte aller Quests - und seht obendrein bereits nach etwa sechs Stunden den Abspann. Immerhin dürft Ihr nach dem Endkampf die restlichen Missionen angehen und die Landschaften (u.a. Sumpf, Eiswelt, Lava-Ödnis und Grassteppe) in aller Ruhe... pardon... untermalt von der passenden Metal-Mucke erkunden.

Die Quest-Aufgaben umfassen drei Grundtypen: In den Hack'n'Slay-Abschnitten metzelt Ihr Euch durch Wellen von Gegnern, die Ihr per Axt-Combo und Gitarren-Attacke zurück in die Hölle schickt. Eddies Flying-V-Klampfe erzeugt auf Knopfdruck zuckende Blitze und Fontänen aus Feuer. Einen Hauch Rennspiel hat "Brütal Legend" ebenfalls zu bieten: Ab und an fordert Euch ein Großmaul zum Duell heraus - dann steigt Eddie in seinen flammenbepinselten Hotrod und gibt ordentlich Gummi. An anderer Stelle muss er mit seinem 'Teufel' getauften Fahrzeug aus einem einstürzenden Komplex flüchten. Drittes und neben den Hack'n'Slay-Einlagen bestimmendes Element sind Echtzeit-Strategie-Schlachten - meist gegen Zwischenbosse. Eine Konzertbühne dient Euch dabei als Basis und Truppengenerator. Via Tastenkommando erschafft Ihr etwa stiernackige Headbanger, mit Lasergewehren bewaffnete Amazonen, Trike fahrende Bassisten mit Heilkräften, Verstärkertürme tragende Roadies und die ultimative Waffe, den Riesenschwert schleudernden 'Felsbrecher'. Eure Helfer dirigiert Ihr mit vier einfachen Befehlen (Angriff, Stellung halten, in Eddies Nähe sammeln und zur Markierung vorrücken) übers Schlachtfeld. Jede Einheit verfügt zudem über einen Teammove: So klettert Eddie beispielsweise auf die Verstärker seiner Roadies und führt verheerende Schallattacken aus oder er wirft eine Kampfblondine auf die verdutzten Feinde. Um in dem Getümmel einigermaßen den Überblick zu behalten, schwingt sich Eddie auf Wunsch wie ein Gargoyle in die Lüfte und dirigiert die Truppen von oben.

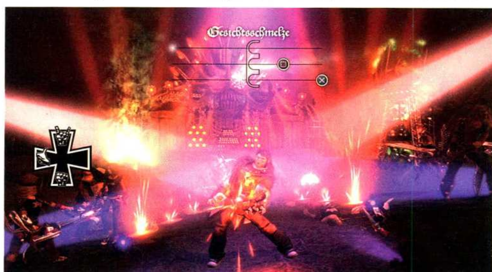




PS3 Das originellste Spielmenü seit Jahren – verpackt in einer Plattenhülle.



PS3 Spielelement 4 – Echtzeit-Strategie-Schlachten: Gebt per Steuerkreuz Kommandos an Eure Truppen, die Ihr vorher per Ringmenü rekrutiert...



PS3 ...Ebenfalls per Ringmenü wählt Ihr aus Eddies Soli, die das Äquivalent zu Zaubersprüchen darstellen. Die 'Gesichtsschmelze' ist in diesem Sinne 'Angriffsmagie'.

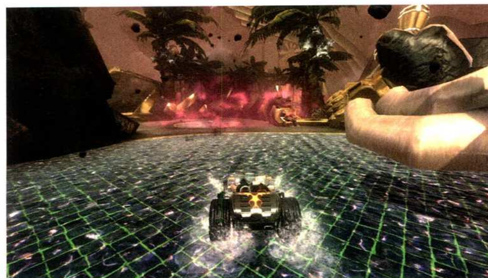





360 Die Charaktere sind die größte Stärke von "Brütal Legend": ausdrucksstark in der Mimik und im englischen Original mit passenden Stimmen versehen.



360 Spielelement 1 – Hack'n'Slay: Eddie wehrt sich mit Axt-Combos und auf die Ferne mit Gitarrenriffs. Hier brutzelt er den Spinnenboss mit einem Blitz aus der Klampfe.



PS3 Spielelement 2 – Rennspiel: Mehrmals werdet Ihr zu Wettrennen herausgefordert bzw. müsst aus einem Abschnitt flüchten oder Begleitschutz geben.



PS3 Spielelement 3 – Erkunden der offenen Welt: Haltet in dem mehrere Quadratkilometer großen Spielareal die Augen offen; es gibt viele Geheimnisse zu entdecken!

Heaven and Hell

"Brütal Legends" Stärke liegt in der originellen Aufmachung: Ausdrucksstarke Charaktere mit den Originalstimmen der Vorbilder (u.a. Schauspieler Jack Black, Rob Halford von Judas Priest und Lemmy Kilmister von Motörhead) bilden zusammen mit den 107 lizenzierten und teils aus dem Underground stammenden Metal-Songs das gelungene Fundament. Die Monster, welche dem Geist von Hieronymus Bosch entsprungen sein könnten, sind großteils sensationell: Habt Ihr schon mal ein aus zwei Guillotinen zusammengesetztes Wesen gesehen, dessen Schwanz aus einer pendelnden Klinge besteht? Oder die vielen kleinen witzigen Details: etwa steinerne Drachen, die von S&M-Ledergurten samt rotem Beißball malträtiert werden; Blumen, die die Form des Teufelsgrußes haben, und die Abfrage, ob man alle Schimpfwörter oder lieber an deren Stelle die aus den USA bekannten Piepser hören möchte. Auch Ozzy Osbournes Gastauftritt als 'Hüter des Metal' ist gelungen: Mit seinen markigen Sprüchen versucht er Euch Waffen-Upgrades und Extras für Eddies Hotrod aufzuschwatzen. Und das alles in einer Welt, die erstens abwechslungsreich gestaltet ist und zweitens Unmengen an Metal-Klischees zitiert: Von antiken Riesenschwertern, die im Boden stecken, über knapp bekleidete Gothic-Ladys bis hin zu den Ledermützen tragenden Bikern fährt Schafer das volle Programm auf. Die stärksten Momente sind schließlich die Szenen, in denen die Musik mit dem Geschehen auf dem Bildschirm harmoniert: zum Beispiel, wenn Ozzy "Mr. Crowley" schluchzt und Eddies große Liebe gleichzeitig in die Welt des Bösen abtaucht.

Von solchen Augenblicken gibt es jedoch viel zu wenige, hier haben Schafer und sein Team enormes Potenzial verschenkt. Auch lassen Gagdichte und Originalität der Story nach dem starken Auftakt merklich nach – und das, obwohl nur sechs Spielstunden gefüllt werden mussten. Schwerer wiegen allerdings die Nachlässigkeiten im Spieldesign: Gegner laufen in einem Anfall von KI-Demenz beharrlich gegen Steine, Eddies Hotrod bleibt an einem wenige Zentimeter hohen Bärenfell hängen, die Truppen lassen sich aufgrund eingeschränkter Kommandos nur unzureichend übers Spielfeld dirigieren und die Rennsequenzen wirken so krude wie die veraltete Grafik – es ruckelt, teart und die Texturen scheinen direkt von der alten Xbox zu kommen.

Lässt man die gelungene Aufmachung außer Acht, bleibt ein unausgegorenes spielerisches Gerüst. Wer nicht auf Heavy Metal steht, sollte daher besser einen Bogen um "Brütal Legend" machen – Anhänger der härteren Musik erleben aber einige unterhaltsame Stunden. *os*



"GUT"

Michael Herde

Ich stimme Olivers Kritik zu: "Brütal Legend" ist spielerisch primitiv und strotzt vor Mängeln – vor allem bei den quirligen Strategie- sowie den Auto-Einlagen. Der abgedrehte Humor macht hingegen eine Menge Spaß, allerdings bleiben Ozzy Osbourne & Co. leider eine Randerscheinung und die hervorragende Musikauswahl kommt fast nur bei Autofahrten zur Geltung. Die nerven bald mangels Minimap, weil ich permanent pausieren muss, um auf der Karte nach dem Weg zu sehen. Für mich als Metalhead eine Offenbarung: in der Schlacht gegen burtoneske Gothics skurrile Truppen bauen, während Cradle of Filth aus den Boxen kreischen oder die Nordmänner Enslaved im Schneegebirge musizieren. Da bleibe ich gerne stehen und genieße – ungeachtet aller Mängel.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Der Multiplayer-Part besteht aus den im Hauptspiel vorkommenden Echtzeit-Strategie-Schlachten. Drei Fraktionen (Ironheade, Drowning Doom, Tainted Coil) fighten auf sieben Karten; Art und Anzahl der Einheiten variieren je nach gewähltem Team, auch deren grundlegenden Fähigkeiten unterscheiden sich. Die Spielmodi sind mager: Tretet gegen konfigurierbare KI-Gegner an, messt Euch online mit Freunden oder steigt mit bis zu drei Kumpels gegen vier Kontrahenten aus dem weltweiten Netz in die Arena. Zum Testzeitpunkt kurz nach Release des Games gab es arge Probleme, Mitspieler zu finden. Verbindungsabbrüche und lange Wartezeiten waren die Regel.



Entwickler	**Double Fine, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» prominente Sprecher im englischen Original (u.a. Tim Curry und Rob Halford); deutsche Synchronstimme von Jack Black
» 22 Kapitel + Nebenquests

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	9 von 10

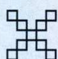
70

FAZIT » **Ein Hack'n'Slay-Racing-Echtzeit-Strategie-Spiel wie Underground-Metal: charmante Ideen, aber arg holprig produziert.**

Tim Schafer

Eddie Riggs' geistiger Vater sieht seinem Helden nicht nur verblüffend ähnlich, er gewann auch diesen Interview-Stage-Battle mit Leichtigkeit!





M! Games: Wolltest Du mal Roadie werden?
Tim Schafer: Nur, um für das Spiel zu recherchieren. Aber wenn man eine Firma hat, ist es ziemlich schwer, sich drei Monate freizunehmen und Verstärker für eine Band herumzuschieben.

Das letzte Mal sprachen wir 2007 über das Spiel. Wäre heute der Name "Brütal Odyssey" nicht passender?
Hätte "Brütal Legend" nicht diesen Weg genommen, wäre es nicht das Spiel, das es heute ist. Damals in Leipzig hatten wir gar kein richtiges Spiel zu zeigen, sondern einen Trailer, den eine fremde Firma mit unseren Assets produziert hatte. Ich zeigte den damals und sagte nur: Heavy-Metal, Fantasy-Welt, Schlachten, du weißt schon. Die Leute sagten: Ich versteh's nicht, was willst du machen? Wirst du Platten auf deine Gegner schmeißen? Nein, du hast 'ne Axt und eine Gitarre! Wirst du also Songs spielen wie in "Guitar Hero?" Nö! Es ist... Argh! Jetzt können wir das Spiel einfach vorführen und die Leute verstehen es!

Glaubst Du, dass eigenwillige Spieldesigner wie Du es heute schwerer haben?
Weiß nicht. Es kommt immer auf die Zeitumstände an. Als wir mit "Psychonauts" anfingen, hatten wir z.B. gar kein Problem, das Spiel unterzubringen, weil die Xbox neu auf den Markt kam und frisches Kapital verfügbar war. Als wir dann den Publisher wechseln mussten, war es plötzlich viel schwieriger, weil sich kurz davor "Beyond Good & Evil" nicht gut verkauft hatte und einige Leute anfingen, dumme Schlüsse zu ziehen. Es war ein kreatives, aufwändig produziertes Spiel. Also sagte man: Kreative Spiele mit hohen Produktionsstandards laufen schlecht. Man hätte auch sagen können: Französische Spiele mit Schweinen laufen schlecht! Das Timing spielt also immer eine große Rolle. Für mich persönlich ist es aber so, dass wir mit Double Fine heute alles machen könnten. Wenn wir ein Fußballspiel machen wollten, könnten wir das durchkriegen. Wir haben nur keine Ahnung von Fußball, deswegen wäre es ein schlechtes Spiel. Ein Spiel über einen Heavy-Metal-Roadie ist etwas schwieriger durchs System zu bugsieren, aber ich finde, es lohnt sich auch eher.

Sind ironische Metal-Projekte wie "Brütal Legend", Bands wie Tenacious D oder Serien wie Metalocalypse ein Zeichen dafür, dass die erste Metal-Generation älter und selbstreflexiver geworden ist?
Wenn man sich Metalocalypse ansieht, ist es eine Comedy-Serie über die extremen Auswüchse der Metal-Szene und deren Klischees, gleichzeitig steht mit Dethklok aber eine echte Band dahinter, die echte Musik macht. Die Typen könnten nicht solche Musik machen, wenn sie sich nur über die Szene lustig machen würden. So wie Spinal Tap, das sind Kerle, die

Name: **Tim Schafer**
Alter: **42**
Position: **Präsident und Gründer von Double Fine**

Softografie:
- 1987: Maniac Mansion (Tool-Programmierung, SCUMM-Programmierung)
- 1990: The Secret of Monkey Island (Co-Autor)
- 1991: Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (Co-Designer, Co-Autor)
- 1993: Maniac Mansion: Day of the Tentacle (Co-Designer, -Autor, -Producer)
- 1995: Vollgas (Projektleiter)
- 1998: Grim Fandango (Projektleiter)
- 2005: Psychonauts (Creative Director)


Irrwitziger Sprung ins Gehirn: "Psychonauts".

»Hair Metal ist nicht die Wurzel allen Übels. Sondern New Metal!«

humorvoll mit ihrer Musik umgehen, ohne sie zu verspotten. Eine Art liebevolle Hommage. Das hat aber auch was mit dem Alter zu tun. Als Teenager sieht man die humorvolle Seite dieser Musik nicht so leicht. Die nehmen das todernst und sagen: Wage es bloß nicht, über meine Musik zu lachen! Wenn du nicht meine Bands hörst, dann bring' ich dich um! So haben wir zumindest in der High School über Keyboards gedacht. Keyboards und Van Halen haben alles ruiniert! Wenn man dann älter wird, entsteht irgendwann ein Riss und lächerliche Bands und Hair-Metaler kommen heraus. Dann beginnt man auch andere Musikrichtungen zu hören und blickt ein bisschen lockerer auf Metal zurück. Man amüsiert sich über die peinlichen Aspekte und liebt noch immer, was großartig war. Zum Beispiel Ozzy Osbournes Album "Diary Of A Madman": Da ist nichts Komisches an den Gitarrensoli von "Over The Mountain" oder "Flying High Again"!



Roter Faden: Bereits Hoagie aus "Day of the Tentacle" philosophiert über US-Flaggenmotive im Heavy-Metal-Stil.

Also denkst Du nicht wirklich, dass Hair Metal die Wurzel allen Übels ist?
Nein, Hair Metal ist nicht die Wurzel allen Übels. Sondern New Metal! Hair Metal war schon schlimm, als er rauskam, ist aber relativ harmlos verglichen mit diesen heutigen ekligen kommerziellen Formationen, die wir mit Kabbage Boy parodieren (die Loser-Band aus dem Intro von "Brütal Legend", Anm. d. Red.). Vielleicht werde ich alt, aber wenn ich Radio höre, dann klingen da einige Sachen wie aus dem Computer. Diese Songs haben kein Herz und keine Seele. Es gibt aber immer noch so etwas wie 3 Inches of Blood, das sind immer noch richtige Bands, die ihr Ding machen, die haben wir auch im Spiel.

Stimmt es eigentlich, dass Ronnie James Dio nicht mehr am Spiel mitmachen wollte, weil er und Ozzy Osbourne sich hassen?
Ich hatte Aufnahmen mit Dio als Doviculus gemacht und merkte bald, dass ich eher so etwas wollte wie Tim Curry im Film "Legende" als dunkler Prinz. Also besetzten wir um. Ich wollte Dio gerne noch für eine andere Rolle haben, das hat dann aber nicht mehr hingehauen. Lizenz-Geschichten sind immer schwierig und es gab Komplikationen. Aber ich mag Dio und denke, dass er eine großartige Stimme hat, ich würde gerne wieder etwas mit ihm machen!

Gab es spezielle Songs, bei denen Du sofort wusstest, dass Du sie im Spiel einsetzen möchtest?
Es gibt eine sehr kurze Liste von Liedern, die ich benutzen wollte. Songs von Black Sabbath, und ich wollte unbedingt "Mr. Crowley" von Ozzy Osbourne in einer speziellen Szene und einen anderen Song für die End-Credits. Es gab vielleicht zehn spezielle Songs, die ich für bestimmte Szenen vorgesehen hatte. Dann sagte Emily (Ridgeway, Anm. d. Red.), unsere musikalische Leiterin: Das sind jetzt ungefähr fünf Prozent des fertigen Spiels! Also hörte sie sich unfassbar viele Lieder an, sprach mit Experten und wählte für jede Mission die passenden Songs. So entstand der Soundtrack.



Im Flash-Adventure "Hostmaster and the Conquest of Humor" auf der Webseite von Double Fine sucht Tim Gags für seine GDC-Dankesrede zu "Brütal Legend".

Gab es ein bestimmtes Plattencover, das Dich für eine Szene im Spiel inspiriert hat?
Die ganzen Cover wurden in unserem Brainstorming-Prozess gesammelt und kamen in abgewandelter Form ins Spiel. Ormagöden, das Chrom-Monster aus dem Intro, basiert z.B. auf dem Logo von Motörhead. Ich wollte unbedingt so ein vielbeiniges, stacheliges Metalbiest drin haben. Dann gibt es viele Elemente, die ich nicht genau zuordnen kann, wie den gigantischen Leichenhaufen. Ich bin mir sicher, es gibt den irgendwo auf einem Albumcover, aber ich komme nicht drauf. Und es gibt Cover wie die von Meat Loaf. "Bat Out Of Hell" sieht großartig aus, ist aber kein Heavy Metal. Die Szene nach dem ersten Boss-Fight, wo sie sich im Auto so zurücklehnen und aus dem Trümmerhaufen schießen, ist eine Hommage an dieses Cover. Dann natürlich Eddie, das Maskottchen von Iron Maiden. Er stand Pate für den angefaulten Look der Drowning-Doom-Fraktion im Spiel. Aber eigentlich ist es so, dass jedes Heavy-Metal-Album irgendwie in jedem Frame des Spiels steckt.

Was ist ein Ormagöden eigentlich? Kommt der Ausdruck wirklich aus der Mythologie?
Ormagöden (rezitiert), 'das Feuerbiest, Verbrenner des Himmels und Zerstörer der Alten Welt' aus der nordischen Mythologie. Ich bin halber Norweger und mochte in meiner Jugend die alten Sagen, die ich nun für das Spiel noch einmal gelesen habe. Viele Metal-Motive basieren auf Mythen, Fantasy oder Tolkien und manche nordischen Sagen sind so verrückt, dass man sie in "Psychonauts" hätte verwenden können: eine Kuh, die das gefrorene Wasser vom Baum des Lebens ableckt, wodurch ein kleiner Mensch entsteht. Odin, der sein Auge in einen Brunnen wirft, um die ganze Welt sehen zu können. Oder der Wolf Fenrir, der Himmel und Erde verschlingt. Das wäre mal ein Bosskampf, oder?

Denkst Du darüber nach, mal ein Spiel komplett über die nordische Mythologie zu machen?
Vielleicht? Wir hätten in "Brütal Legend" noch eine norwegische Black-Metal-Fraktion einbauen können, mit Corpse-Paint und so. Folklore ist generell eine prima Basis für Spielwelten, da ist nämlich kein Copyright drauf und sie wird nur weitererzählt, weil die Leute sie gern mögen. Da gab es keine Marketing-Kampagne dafür, die Geschichten waren einfach gut und sehr komplex. Nicht so wie die klischeehaften Kinostorys von heute. Für "Grim Fandango" war z.B. die mexikanische Folklore sehr wichtig. Da gibt es auch ein paar komplett abgefahrene Sachen wie die Navigation im Totenreich: Du hältst eine Schüssel voller Blut vor dich und lässt einen Hühnerkopf darin schwimmen, der die Richtung angibt. Das konnte ich aber nie umsetzen.

Klingt aber ein bisschen wie der Navigator-Kopf aus "Monkey Island"...
Ja, das ist auch ein bisschen wie in "Monkey Island". Aber was die nordische Folklore betrifft: Da waren wir mit "Brütal Legend" so nahe dran, da muss ich erst einmal etwas anderes machen.

Was wünschst Du Dir für "Brütal Legend"?
Die Weltherrschaft und dass alle Menschen nur noch Heavy Metal hören, vor allem 3 Inches of Blood!

Und das Worst-Case-Szenario? Sagen wir mal das Spiel...
Bringt Leute um?

Ja! Äh... Nein! Sagen wir mal...
Was machst Du da gerade? Versuchst Du etwa das Spiel zu verfluchen?

Gar nicht! Hör auf mich zu verwirren! Aber stell Dir mal vor, es läuft so wie bei "Psychonauts": Super Kritiken, aber es verkauft sich nicht so richtig gut. Was wirst Du dann machen?
Was ist denn das für eine morbide Frage? (lacht) Ich meine, man versucht doch immer das bestmögliche Spiel zu machen, eines, das die Leute verstehen und mögen. Dann erklärt man es so gut wie möglich, spricht mit der Presse und so und wartet dann, wie sich das Spiel schlägt. Dann geht man über zum nächsten Projekt.

Und darüber hätte ich gerne noch etwas gehört. Ich wollte ja gar nicht so morbide sein...
Sicher habe ich Ideen und Projekte für die Zukunft. (Beginnt zu flüstern) Aber die sind alle geheim!

Das Gespräch führte Max Wildgruber

Risen

360 Rollenspiel 



360 Jetzt wird's gefährlich: Von KI-Freunden solltet Ihr Sicherheitsabstand halten, damit Ihr sie nicht erwischt – sonst habt Ihr ihren kompletten Klan am Hals!

"Risen" gilt als inoffizieller Nachfolger der "Gothic"-Serie, die auf PC die Herzen der Rollenspieler höherschlagen lässt. Das Abenteuer beginnt mit Unwetter und Schiffbruch, zum Glück könnt Ihr Euch auf die geheimnisvolle Vulkaninsel retten. Hier wütet das düstere Mittelalter: Einerseits macht eine Bande finsterer Banditen das Eiland unsicher, andererseits fürchtet jedermann die rücksichtslosen Häscher der Inquisition. Mit beiden Lagern könnt Ihr Euch im Laufe der Handlung anfreunden und für sie arbeiten, außerdem knüpft Ihr Allianzen mit weiteren Schiffbrüchigen. In den vier Kapiteln habt Ihr maßgeblichen Einfluss auf Handlung und Gesinnung Eures Schützlings. Die vielen Missionen bringen reichlich Abwechslung, weil Ihr neben dem üblichen Bergen von Schlüsselitems auch allerhand Team-Missionen mit KI-Partnern bestehen dürft. Manche stehen Euch im Kampf zur Seite, andere locken Euch in die Falle – passt auf, mit wem Ihr Euch einlasst! Allerdings müsst Ihr gelegentlich auch mächtig suchen, weil der Kompass keinen Zeiger für Aufgabenziele besitzt.



Oliver Ehrle

"GUT"

Das offene, technisch durchwachsene Inselabenteuer bietet Rollenspielern viele Freiheiten: Man kann den Helden individuell entwickeln, sich auf verschiedene Seiten schlagen und abseits der Aufträge auf Erkundungstour gehen. Die Missionen bergen manch böse Überraschung, gelegentliche Schalterrätsel lassen Euch auch mal grübeln. Man merkt allerdings, dass die Steuerung ursprünglich für die Maus optimiert wurde, mit dem Joypad gehen Kämpfe und Heldenmanagement stellenweise holprig vonstatten. Da hüpfen die Feinde im Kreis aus Eurem Blickfeld, so dass Ihr die Kamera ständig nachstellen müsst. Und bei Gesprächen klickt man die Option 'Ende', anstatt z.B. die B-Taste zu drücken – solche Unannehmlichkeiten häufen sich und sorgen für so manches Frusterlebnis. Schade, denn die Atmosphäre ist herrlich gruselig.

Helden-Handling

Die Kämpfe gegen Wildtiere, Wegelagerer und Soldaten gewinnt Ihr in Echtzeit: Mit Schwert und Stock, Armbrust und Bogen nehmt Ihr die Feinde aufs Korn. Je vier Items und Special Moves oder Zauber lassen sich zur direkten Anwahl auf Steuerkreuz und Feuertasten legen, so gehen die Kämpfe weitgehend spielerisch von der Hand. Allerdings vollführen viele Feinde geschickte Ausfallschritte: Mit der hakeligen Steuerung ist es nicht leicht, sie wiederholt anzuvisieren. Zudem kann man die Kamera nicht um den Helden drehen, sondern nur in drei Zoom-Stufen hinter ihm schweben lassen – achtet im Kampf auf den toten Winkel! Richtig kniffig wird es, wenn ein Kamerad in der Nähe ist: Wenn ihn Eure Klinge versehentlich streift, wendet er sich gegen Euch. Ein falscher Knopfdruck kann Euch so nicht nur die Mission, sondern auch die Freundschaft eines ganzen Dorfes kosten – das kann ganz schön nerven. Zum Glück wird alle paar Schritte automatisch gespeichert, Ihr müsst nur selten längere Märsche wiederholen. Die Bedienung der Charakter- und Questmenüs schließlich ist umständlich ausgefallen. *oe*



360 Ihr entdeckt vielerlei Werkzeug wie Fackeln, Dietrich, Hammer und Holzsäge.



360 Bei den meisten Gesprächen dürft Ihr zwischen einigen Themen wählen.

Entwickler	**Piranha Bytes, Deutschland**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- tolle Gruselatmosphäre
- vielseitig entwickelbarer Held
- einige überraschende Wendungen
- viele Team-Aufgaben mit KI-Kumpanen
- unkomfortable Bedienung

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **"Lost" im Mittelalter: Erkundet als Schiffbrüchiger eine unheimliche Insel und kämpft mit der holprigen Steuerung.**

Section 8

360 Ego-Shooter USK 16

"Section 8" bietet zwar eine kurze Kampagne für Solisten, mehr als ein umfangreiches Tutorial zum Erlernen der Steuerung sowie der allgemeinen Spieldynamik habt Ihr aber nicht zu erwarten. Der Fokus des Spiels liegt auf dem Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Teilnehmer, die ähnlich zu "Enemy Territory: Quake Wars" nicht nur klassische Deathmatches bestreiten, sondern im Rahmen des dynamischen Missionssystems allerlei Aufgaben erledigen. Optional ballert Ihr zudem mit Kumpels gegen Bot-Horden oder füllt fehlende Mitspieler mit KI-Kriegern auf. Beim Verteidigen bzw. Erobern von wichtigen Punkten saust Ihr mit Eurem praktischen Jetpack durch die Luft, rennt in Third-Person-Ansicht und ordert Hilfsmittel wie Geschütztürme. An vorgegebenen Punkten konfiguriert Ihr Eure Ausrüstung. *mh*



360 Wer keine Online-Gegner findet, füllt Matches mit KI-Bots auf.



"GEHT SO"

Michael Herde

Auf dem Papier ist "Section 8" eine feine Sache, beim Spielen verdirbt mir aber die behäbige Steuerung sowie die Präsentation schnell die Lust: 08/15-Krieger à la Unreal-Engine vor spärlich texturierter Umgebung sind mittlerweile einfach langweilig. Schade um die gute Idee.

Entwickler	**TimeGate Studios, USA**
Hersteller	**Topware Entertainment**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **bis 32 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Erfahrungspunktesystem, Auszeichnungen und Ranglisten enthalten
- Spawnpunkt frei bestimmbar
- Panzer und Mechs spielbar
- Spielrunden mit Bots auffüllbar

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Audiovisuell unspektakulärer Online-Shooter mit klugen Features, aber auch Schwächen bei der Steuerung.**

Raven Squad

360 Ego-Shooter USK 16

Der Albtraum im Amazonas währt kaum länger als drei Stunden und steckt voller Enttäuschungen: So ist "Intelligenz" das Letzte, was man Freund und Feind attestieren kann, grafisch regiert Dschungel-Einheitsbrei. Während Ihr noch über den unsäglichen Akzent eines Eurer beiden Dreierteams lacht, weint Ihr spätestens, wenn Ihr in den aufgesetzten Strategie-Modus wechselt. Aus der Vogelperspektive verschafft Ihr Euch lediglich einen Überblick über die Position von Munition und Gegnern, während Eure Raben-Truppe quälend langsam zum angegebenen Punkt trottet und stets die gleichen Phrasen drischt. Also schnell per Knopfdruck zurück zur Ego-Perspektive, wo lineare Abschnitte und eine träge Steuerung jeglichen Spielspaß im Keim ersticken. Da online keiner spielt, ist der Mehrspieler-Modus für die Katz. *mh*



360 Per Steuerkreuz wechselt Ihr im Ego-Modus zwischen drei Soldaten.



"MÜLL"

Michael Herde

Der Mix aus Ego-Shooter und Echtzeit-Strategie klingt nur auf dem Papier gut. Tatsächlich macht aber keine der beiden Facetten Spaß, denn abgesehen von ein paar netten Beleuchtungseffekten bietet "Raven Squad" nichts Zeitgemäßes. Die Kämpfe langweilen und der Strategie-Part ist ein Totalausfall. Die deutschen Sprecher sind dafür sensationell peinlich.

Entwickler	**Evolved Games, USA**
Hersteller	**Topware Entertainment**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Wechsel zwischen Ego-Perspektive und Strategie-Modus auf Knopfdruck
- unterwegs im Dschungel mit zwei verschiedenen Dreier-Teams
- Soldaten mit individueller Ausrüstung

SPIELSPASS 26

Singleplayer	2 von 10
Multiplayer	1 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	2 von 10

FAZIT » **Dröge Ego-Ballerei mit aufgesetztem Strategie-Aspekt, die schon nach wenigen Minuten langweilt und ziemlich nervt.**

Borderlands

PS3 360 Action-Rollenspiel 18

M! HIT



360 Der fiktive Wüstenplanet Pandora ist ein Moloch aus Müllbehausungen, Las-Vegas-inspirierten Leuchtschildern und durchgeknallten Typen. Der Level jedes Gegners verrät seine Stärke, der anrückende Muskelberg im Hintergrund zwingt uns zur Flucht.



Michael Herde

"GUT"

Aus Sicht eines Ego-Shooter-Fans begeistert mich "Borderlands" nicht. Zwar funktioniert die Steuerung einwandfrei und der atmosphärische Cel-Shading-Stil überzeugt weitgehend. Allerdings sind weder Gegner noch Schauplätze besonders abwechslungsreich, auch die Missionen ähneln sich schnell. Die Rollenspielkomponente von "Borderlands" zwingt zum Aufleveln, vor allem, wenn ich eine coole Level-30-Knarre finde, die ich noch nicht benutzen darf. Philip findet das motivierend, mich hat die Monsterklopperei im Auflevel-Wahn schon bei "Diablo" gelangweilt. Praktischerweise zieht mich der erfahrenere Kollege im Koop-Modus mit und ich steige schneller auf. Bis dahin sterbe ich aber im Sekundentakt und leere zahllose Magazine in einen einzigen Feindesleib. Schade: Eine Übersichtskarte, auf der man ganz Pandora sieht, fehlt.

Pandora und ihre Büchse stehen für alles Schlechte der Welt – und für Hoffnung. Ein passender Name für den Schauplatz des Shooter-Abenteuers "Borderlands". Das Schlechte ist der unwirtliche Wüstenplanet selbst, verdorben von vagabundieren Banditen, Psychopathen und traurigen Einzelschicksalen. Die Hoffnung verkörpern vier gestrandete Kämpfer, von denen Ihr zu Beginn einen wählt. In Habacht-Stellung stehen der bullige Berserker Brick, der drahtige Scharfschütze Mordecai, die schöne Sirene Lilith und der abgebrühte Krieger Roland. Jeder der Recken hat seine persönliche Mission auf Pandora, allen gemein ist aber die Suche nach der "Kammer", die unermesslichen Reichtum beschert. Um es kurz zu machen: Die Story in "Borderlands" ist praktisch kaum vorhanden und das Wenige obendrein schwach präsentiert. Die Stärke liegt vielmehr in der cleveren Verzahnung einer RPG-Spielmechanik mit Ego-Shooter-Ballereien. Freunde des schnellen Abzugs seien gewarnt: Erwartet kein "Call of Duty"-Shooter-Fest, sondern vielmehr Echtzeit-Kämpfe im Stile eines "Mass Effect" oder "Fallout 3". Kopfschüsse führen nicht zum sofortigen Tod, sondern münden in einem kritischen Treffer, der Bonusschaden verursacht. Schluckt der Gegner Blei, signalisieren Euch aufploppende Zahlen die Schadenstreffer. Rollenspiel-typisch auch die Belohnung: Für erledigte Gegner und Missionen erhalten wir Geld, Erfahrungspunkte und neue Ausrüstungsgegenstände – vornehmlich Waffen, gelegentlich Schutzschilde und klassenspezifische Mods, die die Charakterwerte aufbessern. Ab Level 5 schaltet jeder Held zudem seine auflevelbare, besondere Fähigkeit frei: Lilith macht sich kurzzeitig unsichtbar, Roland stellt einen Geschützturm auf, Brick stürzt sich mit stählernen Fäusten in den Nahkampf und Mordecai lässt seinen Falken fliegen, der Gegner angreift. Die Abklingzeit jeder Spezialattacke liegt wohldosiert zwischen 30 und 100 Sekunden.



PS3 Vier Freunde müsst Ihr sein: Wählt zu Beginn Euren Charakter, jeder mit besonderen Fähigkeiten. Waffen sind glücklicherweise nicht klassenspezifisch.

Waffen regieren die Welt

Antriebsfeder von "Borderlands" ist das Jäger-und-Sammler-Prinzip, das schon Hack'n'Slays wie "Diablo" und "Baldur's Gate" zum Zeitfresser machte – die Suche nach immer besseren Waffen ist endlos. Schießeisen findet Ihr zahlreich in Kisten, auch Gegner und insbesondere die Obermotze hinterlassen fette Wummen. Praktisch: Per Knopfdruck stellt Ihr zwei Waffen vergleichend gegenüber, zudem lassen sich diese nach Farben sortieren. Wie in Online-Rollenspielen sind Standardknarren weiß markiert, es folgen grüne, blaue und lila Kennzeichnungen. Die seltenen Elite-Knarren erkennt Ihr an



PS3 Blick durch einen Sniper-Aufsatz: Rollenspiel-typisch zeigen Zahlen erfolgreiche Treffer an. Für jeden digitalen Tod werdet Ihr übrigens zur Kasse gebeten (links).



360 Große Distanzen überwindet Ihr mit Kampfbuggies und später nach Beendigung einer Quest per Schnellreisesystem – allerdings mit langen Ladezeiten.



360 Die Nebenmissionen ähneln sich in der Struktur und spinnen die dünne Handlung weiter. Die Pipeline-Explosion kommt in der Nacht am besten zur Geltung, die Tageszeiten wechseln dynamisch.



360 Shooter-Standard: Klemmt Euch optional hinter Bordgeschütze, deren Sitz Ihr allerdings erst erobern müsst.



PS3 Bosse stecken viel ein und sind ohne taktische Manöver nicht zu knacken – so nah wie im Bild solltet Ihr nicht vorrücken.

der orangen Färbung.

Gearbox bewarb sein Action-Rollenspiel zwar mit der Fülle an über drei Millionen Schießeisen, das ist aber Augenwischerei. Die Waffenauswahl hält sich an gängige Shooter-Konventionen und spaltet sich in Revolver, Maschinenpistole/Gewehr, Schrotflinte und Granatwerfer, variiert durch Spezialeigenschaften wie Säure- oder Explosivschaden. Daraus generiert das Spiel zufallsbedingt beliebige Kombinationen – ein Eldorado für Item-Jäger.

Pandora ist beherrscht von Wüstensand und dürftig gezimmerten Baracken mit entsprechend gesichtslosen NPCs. Die Questgeber verziehen keine Miene und haben kaum etwas zu sagen – Ihr dafür zu lesen. Dabei hätte diese offenkundig "Mad Max"-inspirierte Welt doch so viel zu erzählen. Spätestens in der ersten größeren Stadt nach 15 Stunden ballerndem Erkunden (nehmt Euch zum Durchspielen das Dreifache an Zeit) fällt Euch das limitierte Spieldesign auf. Das Geschehen ist trotz atmosphärischer Cel-Shade-Grafik trist, die Welt von "Borderlands" lebt nicht, sondern wartet darauf, von Euch gesäubert zu werden. Auch die Aufgaben wiederholen sich: Töte x Gegner, bringe Gegenstand A nach B oder suche das Ödland nach diversen Objekten ab. Das ist makaber verpackt, wenn zum Beispiel ein Geselle sein abgerissenes Bein wiederhaben möchte oder ein saufender Informant nach zwei Dutzend Bierflaschen verlangt. Allerdings läuft es stets auf das Gleiche hinaus: alles töten, alles einsammeln.

Zum Sightseeing in der großen, aus unzähligen Teilabschnitten bestehenden Welt von Pandora kommt Ihr ohnehin nicht, denn an jeder Ecke wartet mordhungriges Fußvolk. Ebenso wie Waffen und Ausrüstung sind auch Gegner an ein Level gekoppelt. Ab zwei Stufen über Eurem Erfahrungswert habt Ihr keine Chance, gegen die respawnenden Feinde zu bestehen. Immer wieder hält Euch "Borderlands" an, in der Pampa Euren Level zu steigern. Dabei wird nicht der Fehler wie in "Oblivion" oder "Fallout 3" begangen, dass Feinde mitleveln. Da immer wieder neue Nebenmissionen in bereits befreiten Gebieten angeboten werden, lohnt sich eine Rückkehr nicht nur wegen der Erfahrungssteigerung. Ehemals übermächtiges Feindvolk pustet Ihr mit breitem Grinsen um. Das ist gerade im Koop-Modus nützlich, wenn Ihr schwächeren Mitspielern beim Questen helft. Nur habt Ihr dann das Problem, die Beute gerecht aufzuteilen – ein Duell löst's! *pu*

GESCHNITTEN

Die deutsche Version ist dezent an den hiesigen Markt angepasst. So spritzt weniger Blut, aber immer noch ausreichend zur gut sichtbaren Trefferrückmeldung – auch bei Kopftreffern. Platzende Schädel fehlen dagegen, dafür laufen und schreien brennende Gegner in der deutschen Fassung. Die zynischen, herablassenden Kommentare nach erfolgreichen Abschüssen hat Take 2 dagegen gestrichen.



"SUPER"

Philip Ulc

Schon lange habe ich kein derart motivierendes Hack'n'Slay in mein Laufwerk eingeschoben – was auch daran liegt, dass dieses Genre auf Konsole unterrepräsentiert ist. Dennoch erinnert "Borderlands" jeden "Diablo"-Veteranen an die Tugenden eines genüsslichen Action-Rollenspiels: Sammeln, Vergleichen, Horten. Nicht zu vergessen, seinen Erfahrungslevel nach oben zu treiben. Wobei Gearbox in diesem Fall übertreibt und den Spieler aufgrund des beinharten Schwierigkeitsgrades ein ums andere Mal zum Hochleveln zwingt. Insbesondere die Bosse sind eine harte Nuss und verlangen taktisches Vorgehen – belohnen aber mit 'epischen' Waffen und tiefer Genugtuung. Die kaum erhellende Story vermisse ich nicht. Endlich muss mal keine Welt gerettet oder einer Regierung gedient werden, sondern ich strebe nachen meinem eigenen Vorteil. Selbst im vorzüglichen Koop-Modus, wenn ich Mitstreitern die beste Ausrüstung wegschnappe.

DER MEHRSPIELER-MODUS



Bis zu vier Spieler können sich gemeinsam auf die Suche nach der "Kammer" machen und jederzeit ein- und aussteigen. Im Team passt sich die Feindstärke an und es tauchen Elite-Gegner auf – besonders harte Brocken. Wir beobachten: Low-Level-Charaktere mitzunehmen ist nicht sinnvoll, da sie permanent sterben und Ihr daraufhin vom überzähligen Fußvolk rasch geplättet werdet – auch wenn Frischlinge extrem schnell in der Stufe aufsteigen. Grundsätzlich lohnen die Koop-Einsätze, da sie höherwertige Beute versprechen als im Solo-Modus. Zudem ist die Klassenverteilung perfekt: Der Berserker zieht im Nahkampf die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich (der klassische "Tank"), der Jäger sorgt für viel Schaden ("Damage Dealer") und der Soldat fungiert als Heiler und Unterstützer. Sinkt die Lebensanzeige auf null, könnt Ihr während eines kurzen Zeitfensters von Verbündeten geheilt werden – unabhängig davon, ob derjenige ein Medikit mit sich trägt oder nicht. Uneinigkeiten löst Ihr im Duell: entweder an Ort und Stelle im Nahkampf oder in den speziellen Arenen im klassischen Deathmatch. Praktisch: Danach habt Ihr volle Munitionsvorräte aller Waffen.

Entwickler	**Gearbox, USA**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

- » 160 Missionen, 8 Waffengattungen
- » 3 Hauptgebiete, unterteilt in Zonen
- » keine Rätsel, nur Ballern ist gefragt
- » zu zweit an einer Konsole zocken

SPIELSPASS

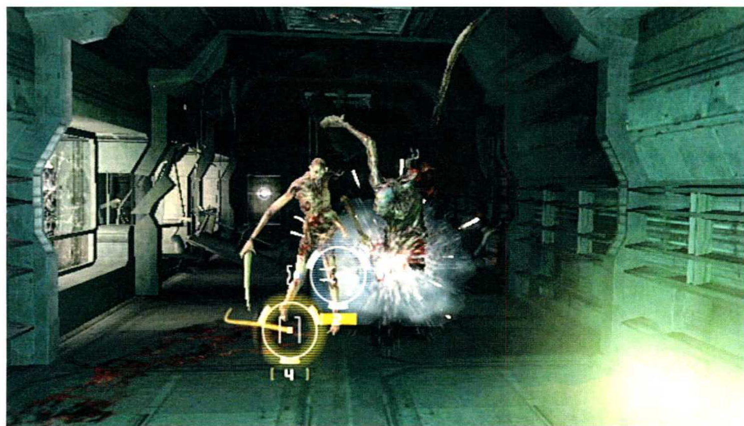
Singleplayer	8 von 10	**86**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Knackiger Grenzgänger aus zynischem Endzeit-Rollenspiel und flottem Ego-Shooter mit süchtig machender Item-Jagd.**

Dead Space Extraction



Wii Lightgun-Shooter 18



Wii Zu zweit macht EAs Geisterbahn doppelt Spaß, vor allem dank Audiologs aus dem Remote-Lautsprecher oder Nachlade-Tricks.



Michael Herde

"SUPER"

"Extraction" wischt mit der Genrekonkurrenz den Boden auf. Neben der sensationellen Grafik und dem Industrial-Sound zeigt vor allem die fehlerfreie Steuerung, wozu die Wii-Hardware in der Lage ist: Hier hakt und zuckt einfach nichts! Darüber hinaus liefern der Koop-Modus und intelligente Geschicklichkeitseinlagen frische Impulse im limitierten Lightgun-Genre. Während der oft recht langen Cutscenes mit Wackelkamera versuche ich gerne, meinem Mitspieler Munition mit dem Kinese-Strahl vor der Nase wegzuschnappen. Besonders freue ich mich über die Rückkehr des Stasis-Strahls sowie die intensiven Kämpfe, die mich schnell vergessen lassen, dass ich hier auf Schienen durchgeführt werde. Leider erschwert die fehlende deutsche Sprachausgabe das Verständnis der Story und manche Schnitte zu Spielbeginn fallen unschön auf.

Der brutale Weltraum-Horror "Dead Space" sorgte im letzten Jahr für hämmernden Puls, schwitzige Hände und staunende Münder: Vor extrem beklemmender Kulisse zerlegte Einzelkämpfer Isaac an Bord des Minenraumschiffes USG Ishimura mutierte Besatzungsmitglieder in blutige Einzelteile. In die gleiche Kerbe schlägt nun auch der Wii-exklusive Lightgun-Shooter "Dead Space Extraction". Doch wo selbst der exzellente Vorgänger seine Genregrenzen nicht zu durchbrechen vermochte, gelingt es den Entwicklern nun mit dem Story-Prequel, die Sparte der Lichtpistolen-Scharmützel neu zu erfinden und sämtliche Genrekollegen zur Kirmesknallerei zu degradieren.

Euer Abenteuer beginnt wenige Stunden vor Teil 1 und kurz nach Entdeckung des Markers auf dem Planeten Aegis VII, wo das unheimliche Artefakt einen Großteil der Besatzung in den Wahnsinn treibt oder in abscheuliche Bestien verwandelt. Im Verlauf der rund sechsstündigen Kampagne von "Extraction" verfolgt Ihr die letzten Stunden der Besatzungsmitglieder auf der Ishimura und in angrenzenden Kolonien. Aus Sicht mehrerer Überlebender kämpft Ihr Euch in teils ausschweifenden Zwischensequenzen, die zusammen mit der fulminaten audiovisuellen Präsentation maßgeblich zur Atmosphäre beitragen, durch überwiegend dunkle Gänge. Auch bekannte Orte aus "Dead Space" – darunter die Kommandobrücke oder Bahnstationen – bereinigt Ihr mit bis zu vier Waffen von allerlei vertrauten Ungestalten, deren Gliedmaßen Ihr möglichst munitionssparend abtrennt.

Lightgun-Action mit Pfiff

Wählt dazu mit dem Analogstick Impulsgewehr, Pistole oder Flammenwerfer, auch ungewöhnliche Todbringer wie rotierende Sägeblätter, eine Schockwellenwumme oder den Plasmaschneider legt Ihr auf die Richtungen des Sticks. Zusätzlich bietet jede Waffe einen alternativen Feuermodus, für den Ihr die Remote um 90 Grad seitwärts kippt. So wird aus der Nietenpistole schnell ein Werkzeug zum Verschrauben von Metallplatten – nur eine von vielen Geschicklichkeitseinlagen, die den Balleralltag angenehm auflockern!



Wii Kooperativ wie nie: Während ein Spieler auf der linken Seite Gegner abwehrt, absolviert Ihr rechts im fliegenden Wechsel knifflige Hacker-Einlagen.

Mit einem Partner an Eurer Seite läuft "Dead Space Extraction" zur Höchstform auf: Immer wieder entbrennt ein Wettstreit um die Munition im Bildhintergrund, während Euch die Cutscene zur Untätigkeit verdammt. An vorgegebenen Stellen wechselt Ihr Euch zudem beim Hacken ab, seht Euch für kurze Zeit frei um oder wählt alternative Routen.

Abseits der Story fordert der Challenge-Modus mit etlichen Gegnerwellen und bietet puristische Lightgun-Action für Cutscene-Gegner. *mh*

GESCHNITTEN

Für die 18er-Freigabe musste Electronic Arts in Deutschland die Schere ansetzen. Während der Vorgänger ungeschnitten durchging, dürft Ihr nun bei Menschen, die Euch in den ersten beiden der zehn Kapitel angreifen, weder Kopf noch Gliedmaßen abtrennen. Sterbeanimationen wurden laut Hersteller generell abgemildert, ein Bosskampf wurde ebenfalls geändert, um eine Szene mit Selbstverstümmelung zu vermeiden.



Wii Während der Cutscenes lohnt es sich, via Kinese-Strahl Boni zu sammeln.

Entwickler	**Visceral Games, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- inkl. schwereloser sowie Vakuum-Bereiche
- 4 Schwierigkeitsstufen, 2 von Beginn an
- 6 Kapitel des Digital-Comics freischaltbar
- spielbar mit Remote-Nunchuk oder Zapper
- Einstieg in Koop-Modus jederzeit möglich

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	87
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Blutiges Lightgun-Fest für zwei Spieler mit genialer Präsentation, intelligentem Leveldesign und hervorragender Steuerung.**

Fairytale Fights

PS3 360 Action USK 18

Das holländische Game-Factory-Team hat deutsche Märchenbücher gewälzt, offensichtlich lange "Lego Indiana Jones" gezockt und beides mit einer kräftigen Portion "Happy Tree Friends" verquickt – heraus kommt "Fairytale Fights", eine geradlinige und spielerisch simple sowie bluttriefende Actionkeilerei. Die dürft Ihr wahlweise allein oder im Team angehen; Einsteigen ist für weitere Spieler jederzeit möglich, Aussteigen leider nicht. Aus einer Perspektive von schräg oben, die für unseren Geschmack etwas zu weit entfernt ist, verfolgt Ihr das blutige Treiben Eurer Märchenfiguren – mit Rotkäppchen, Schneewittchen & Co. hackt Ihr das Leben aus den Bewohnern.

Über 100 verschiedene Waffen (die in Heerscharen in Kisten schlummern) setzen die Fabelfiguren ein – leider fehlen individuelle Eigenschaften fast gänzlich; ein Mixer richtet die gleichen Verletzungen an wie Zahnbürste oder Schinken. Mit Klingenwaffen hingegen dürft Ihr angeschlagene Feinde zersäbeln – dann setzt eine kurze Einblendung den Splattereffekt groß, aber oftmals schlecht erkennbar in Szene. Welche Körperteile Ihr den Märchenkreaturen abtrennt, könnt Ihr nicht steuern. Gelegentliche, mittelprächtige Geschicklichkeitspassagen täuschen nicht darüber hinweg, dass Ihr von einer Schlägerei zur nächsten watschelt; Geisterbarrieren und steter Feindnachschub dehnen die Spieldauer – Ihr werdet einige Stunden im Märchenland verweilen. Das Ungewöhnlichste an "Fairytale Fights" ist die Schlagsteuerung – mittels rechtem Stick teilt Ihr in die Richtung, in die Ihr gerade blickt, aus. Das fühlt sich gut an, nur bei Schusswaffen ballert Ihr oft ins Leere. *ms*



Matthias Schmid

"LAHM"

Ach, ist das langweilig... Ständig haue ich Trupps von Feinden mit den immer gleichen, anspruchslosen Moves zu Klump – schon nach einer Stunde macht mir nicht mal mehr die saftige Comic-Gewalt Spaß. Trotz der reizvollen Grundidee, trotz der hübschen Superbunt-Optik und trotz der ordentlichen Steuerung – denn einfallsreiche Abschnitte oder kleine Rätsel könnt Ihr an einer Hand abzählen; die dezent taktischen Bossfights zählen noch zu den Highlights. Am meisten wundert mich, dass ich nicht ein Mal richtig Lachen musste – lustig ist das Spiel leider nicht. Vielleicht ja, weil die Figuren stumm sind.



360 Haue ich den nächsten Feind besser mit der Axt oder dem Hammer klein? Ihr habt die Wahl – praktischerweise dürft Ihr eine Waffe im Tornister verstauen.

Entwickler	**Playlogic Game Factory, Holland**
Hersteller	**Playlogic**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: einstellbar**

- » 4 spielbare Märchenfiguren
- » 'Friendly Fire' an- und abschaltbar
- » erscheint ungeschnitten in Deutschland
- » wer stirbt, verliert nur Punkte, taucht aber sofort an Ort und Stelle wieder auf

SPIELSPASS 60

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Trotz pfiffiger Optik ein spielerisch eintöniges Märchenmassaker ohne Anspruch – nur mit mehreren Metzgern einen Blick wert.**

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

360 Action-Adventure 18

M! HIT



360 Lasst stilecht die Hüften kreisen: Luis Lopez ist nicht nur Mitbetreiber zweier Nachtclubs, er nutzt sie auch zum eigenen Vergnügen. Das Tänzchen im Schwulenschuppen "Hercules" dient allerdings nicht als Aufreißversuch.

Ulrich Steppberger

"SUPER"

In Liberty City steckt tatsächlich noch jede Menge: Wer gedacht hat, nach "GTA IV" wüsste er schon alles über die Stadt, wird mit den "Episodes" eines Besseren belehrt. "The Lost and Damned" punktet mit dem Biker-Ansatz, durch den Motorradtouren unterhaltsamer wurden. "Gay Tony" gefällt mir aber noch etwas besser: Das liegt zum einen an den Charakteren, deren Macken mehr an die alte "GTA IV"-Garde erinnern, zum anderen an der größeren Beschäftigungsvielfalt. Das Tanzbein schwingen, von Wolkenkratzern springen und Golfbälle durch die Gegend dreschen – in Liberty City wird es nicht langweilig. Die Hauptmissionen fallen dank meist großzügiger Rücksetzpunkte angenehm stressfrei aus und erzählen wieder interessante Geschichten. Habt Ihr von "GTA" die Nase noch nicht voll, müsst Ihr dieses Doppelpack haben.

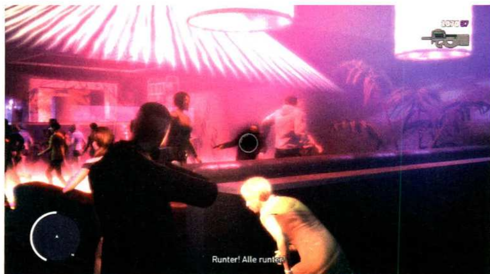
Dem digitalen Vertrieb mag die Zukunft gehören – in der Gegenwart bleibt selbst die aktuell erfolgreichste Spieleserie dem traditionellen Disc-Medium treu. Darum erscheinen die Xbox-360-exklusiven Download-Episoden zu "GTA IV" entgegen früherer Ankündigungen doch noch auf DVD: "Episodes from Liberty City" beinhaltet "The Lost and Damned" und "The Ballad of Gay Tony" – beide Kapitel zockt Ihr im Gegensatz zum Online-Angebot sogar ohne das 'Mutterspiel'.

ONLINE-KAUF? AUCH!

Wer im Frühjahr "The Lost and Damned" als Download erworben hat, wird von Rockstar nicht zum Doppelkauf gezwungen: Die neue Episode "The Ballad of Gay Tony" ist zeitgleich mit der DVD-Veröffentlichung auch online erhältlich und wird wieder etwa 2 GB Festplattenplatz sowie "GTA IV" zum Start benötigen. Der Preis beträgt 1.600 Punkte bzw. etwa 20 Euro – damit spart Ihr in der Summe knapp 5 Euro gegenüber der Ladenfassung. Dafür bekommt Ihr aber nicht den praktischen Stadtplan und könnt die Downloads natürlich nicht gebraucht verkaufen.

Mit Blei und Rhythmus

Nachdem das Biker-Abenteuer "The Lost and Damned" bereits seit Februar erhältlich ist (alles dazu in M! 03/09), konzentrieren wir uns auf die frische Episode: Bei "The Ballad of Gay Tony" schlüpft Ihr in die Rolle von Luis Lopez, seines Zeichens der wichtigste Handlanger der Titelfigur. Weil sich Tony bei seinen Nachtclub-Geschäften verkalkuliert hat und gleich mehreren zwielichtigen Gestalten eine Menge Geld schuldet, müsst Ihr allerlei Aufträge annehmen, um aus der misslichen Lage wieder rauszukommen. Wie üblich werdet Ihr in jeder der knapp 30 Missionen per Radar zum Einsatzort gelotst, um unliebsame Zeitgenossen zu eliminieren, Botenfahrten zu erledigen oder als Schutzengel einem Deal beizuwohnen. Nebenbei kümmert Ihr Euch um den Nachtclub-Betrieb und dreht als Sicherheitsmann Eure Runden. Luis stehen zudem einige neue Freizeitbeschäftigungen offen: Auf der Tanzfläche turtelt Ihr in einem Rhythmus-Minispiel mit Mädels, beim Golf locht Ihr geschickt auf der Range ein oder Ihr betätigt Euch als todesmutiger Basejumper. Für alte Kumpels nehmt Ihr an Drogenkrieg-Aufträgen in der ganzen Stadt teil oder Ihr chillt vor der Glotze, die mit ein paar neuen Serien aufwartet – darunter die schreiend komische Anime-Hentai-Parodie 'Princess Robot Bubblegum'.



360 "Murder on the Dancefloor" oder "Disco Inferno"? Ein schief gelaufener Auftrag sorgt dafür, dass Ihr im Tanzschuppen um Euer Leben ballern müsst.

Pro Episode kommt Ihr auf über 15 Stunden Spielzeit: Dabei wird zwar nicht ganz das epische Gefühl des Hauptspiels erreicht, aber kompetente Gangster-Unterhaltung geboten. Da stört es auch nicht weiter, dass der Zahn der Zeit inzwischen etwas an der "GTA"-Optik genagt hat und innovative Neuerungen ausbleiben. *us*

Entwickler	**Rockstar North, Schottland**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- beide Download-Episoden auf einer DVD
- unabhängig von "GTA IV" spielbar
- jeweils mit neuem Protagonisten
- zusätzliche Online-Modi und verschiedene frische Freizeitbetätigungen

SPIELSPASS 92

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	10 von 10

FAZIT » **Der doppelte "GTA"-Nachschlag ist (fast) so gut wie Teil 4 und zeigt viele unterhaltsame neue Seiten der Stadt auf.**





360 Lange hat's gedauert, aber für "Gay Tony" öffnet endlich die Golf-Range von Liberty City (links). Ein entspanntes Match am Airhockey-Tisch (rechts) ist auch schon bei "The Lost and Damned" möglich – sofern Ihr die nervöse Steuerung bezwingt.

GTA: Chinatown Wars

M! HIT

PS3 DS Action-Adventure 18



PSP Rabiat wie immer: Auch wenn der Cartoon-Look der Grafik eine gewisse Grundniedlichkeit vorgaukelt, wird mit Gewalt und Blutlachen nicht gespart.

Von Beginn an geheim gehaltene Umsetzung oder nach den nicht weltbewegenden Verkaufszahlen des DS-Originals kurzfristig anberaumte Zweitverwertung? Rockstar will's nicht verraten, deshalb wissen wir nur eins mit Sicherheit – "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" gibt's jetzt auch für die PSP.

Entwickler Rockstar hat den Look der alten Episoden ignoriert und dafür Perspektive und Design der DS-Vorlage beibehalten: Ihr betrachtet das Geschehen also aus einer leicht schräg gekippten Vogelperspektive, in der kleine Personen und Fahrzeuge herumwuseln, auch die dezenten schwarzen Konturen nach Cel-Shading-Art sind nicht verschwunden. Selbst die Storysequenzen wurden 'nur' überarbeitet, es bleibt also bei Cartoon-Standbildern und Untertiteln. Das haut PSP-Zocker sicher nicht vom Hocker, doch im Direktvergleich mit der DS-Fassung sieht die Grafik besser aus: Detaillierte Texturen und vor allem schickere Lichteffekte sorgen für Atmosphäre. Sämtliche Elemente, die auf Nintendos DS mit dem Stylus bedient wurden, habt Ihr jetzt mit Buttons und Analogscheibe im Griff. Das hat zur Folge, dass einige Minispiele wie das Autoknacken sogar einfacher ausfallen, während z.B. die Bedienung des PDA etwas sperriger ausfällt.



PSP Auf der PSP wurden Dual-Screen-Darstellungen durch sinnvolle Splitscreens oder Einklinker ersetzt.

Ansonsten wurde etwas am Feintuning gefeilt, nennenswerte Neuerungen gibt es nur zwei: Ein zusätzlicher Charakter erteilt Euch einige neue Aufträge (die aber für die Hauptstory nicht relevant sind) und es kamen fünf Radiosender mit etwa 100 Minuten frischer Musik hinzu. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Auch wenn viele DS-Besitzer damit scheinbar nichts anfangen konnten – ich habe "Chinatown Wars" auf der Klappkonsole geliebt. Die Stärken des Abenteuers wurden konsequent auf die PSP übertragen: Story, Humor, Charaktere, einfallsreiche Aufträge – das wird alles auch Sony-Gangstern gegönnt. Trotz ein paar fummeliger Momente stört auch das Fehlen der Touchscreen-Bedienung nicht weiter. Als Fan des Grafikstils habe ich kein Problem damit, dass Rockstar kein 'volles' 3D-Erlebnis draus gemacht hat. Lasst Euch vom ungewohnten Look nicht abschrecken: Was im Liberty City der PSP abläuft, ist gewohnt hochkarätige "GTA"-Kost – ein Zweitkauf für Besitzer der DS-Fassung lohnt wegen der paar neuen Elemente aber nicht.

Entwickler	**Rockstar Leeds, England**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- » behält Grafikstil der DS-Fassung bei
- » Stylus-Kontrollen gut umgewandelt
- » neu auf PSP: einige zusätzliche Missionen und 100 Minuten Musik

SPIELSPASS 90

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Wer kein "GTA" im Stil der beiden PSP-Vorgänger erwartet, wird mit einem rundum gelungenen Ganoven-Epos beglückt.**

Operation Flashpoint: Dragon Rising

PS3 360 Taktik-Shooter 16



PS3 Mehr als nur Transportmittel: Nutzt Fahrzeuge als mobile Deckung!



PS3 Wenn ein Soldat auf den Boden fällt, ist er im dichten Gestrüpp schlecht zu entdecken: Trotz Markierung im Radar könnt Ihr kaum erahnen, ob er auf Euch lauert oder blutend seine letzten Sekunden zählt – nähert Euch stets vorsichtig!

Auf PC gilt "Operation Flashpoint" als Kult-Shooter, den eine umfangreiche Modding-Community bis heute mit neuen Missionen versorgt: Mit "Dragon Ring" will Euch Codemasters die taktischen Schlachten ans Herz legen. Hier folgen alle Soldaten aufwändigen KI-Scripts, die den Ablauf jeder Mission vielfältig variieren. Im Gegensatz zu anderen Shootern lassen sich so z.B. die Laufpfade der Feinde nicht auswendig lernen, sie reagieren auf jede Situation individuell. Zudem simuliert Codemasters allerhand Details wie Schallgeschwindigkeit und Verletzungen, die Soldaten beeinträchtigen oder gar verbluten lassen – mit etwas Geduld kommt der Sieg machmal von ganz allein.

In elf Kampagnen-Missionen und sechs geheimen Kurzeinsätzen führt Ihr drei KI-Kameraden durchs Gelände: Ihr könnt Euch an die Checkpoints der Mission halten, aber auch einfach türmen – auf der riesigen Insel gibt es haufenweise abgelegene Stellungen und Geheimnisse zu entdecken, die Euch Trophäen-Ruhm und Bonusausrüstung verleihen. Zudem kapert Ihr Kriegsgerät wie Panzer und Kampfhubschrauber, mit denen sich so manches Problem von einer anderen Seite anpacken lässt.

Allein sind sie klüger

Weil die cleveren KI-Soldaten bestens zielen können, müsst Ihr meist auf große Distanz kämpfen – so nah wie auf unseren Bildern kommt Ihr dem Gegner nur selten. Damit Ihr die verschanzten Truppen ins Zielkreuz bekommt, ist zudem Taktik nötig: Mit Steuerkreuzkombination (z.B. links, oben, rechts für "Feuer auf mein Kommando") gebt Ihr den Kameraden zahlreiche Befehle, um sie strategisch zu platzieren, Überraschungsangriffe, Flanken- und Ablenkungsmanöver zu inszenieren. Selbst ausgefallene Ideen lassen sich verwirklichen: Ihr könnt einen Panzer organisieren, die KI-Freunde einsteigen lassen und sie von einer Bergspitze aus oder mittels der taktischen Karte quer durch die feindlichen Linien dirigieren. Mit Artillerie-Befehl, Einweisung für Luftangriffe und Sniperrifle leistet Ihr Unterstützung: So macht "Dragon Rising" richtig Spaß. Wer das KI-Trio dagegen hinter sich hertrotten lässt und wie in "Rainbow Six Vegas" von Deckung zu Deckung kommandieren will, kommt sich vor wie im Kindergarten: Im Detail ist es kaum möglich, die ganze KI-Bande zielgenau zu platzieren und man muss regelmäßig kontrollieren, ob sich nicht einer vom Trupp entfernt. Der Sani leistet praktisch nur in Feuerpausen seinen Dienst, heilen will er nur auf Kommando und bei taktischen Schlüsselpositionen wie MG-Stellungen drängelt er sich vor. *oe*



Oliver Ehrle

"SUPER"

Als Taktik-Fan bin ich von "Dragon Rising" begeistert: Das riesige Terrain und die vielen Möglichkeiten bringen meinen Experimentiergeist so richtig in Fahrt – ich kann mich Stunden in einer Mission aufhalten und spannende Abenteuer abseits der Handlung erleben. Der variantenreiche Ablauf der Einsätze und Koop-Verstärkung rechtfertigen den hohen Schwierigkeitsgrad, schließlich läuft vieles beim nächsten Versuch anders ab – da kann man mal Glück, aber auch Pech haben. Für Neulinge ist der Taktikschinken allerdings ein schwerer Brocken, der keinerlei Einstiegshilfen bietet: Es gibt keinen Trainingslevel, nur Tippkästen mit vagen Hinweisen wie "Du kannst Befehle erteilen". Aber ohne die richtigen Kommandos erleidet Euer Trupp schon beim ersten Schusswechsel schwere Verluste, das kann mächtig frustrieren!



360 In den Missionen müsst Ihr Standorte erobern, Angriffe abwehren und Kriegsgerät unschädlich machen: Wie Ihr das anstellt, bleibt Eurer Fantasie überlassen.



PS3 Angriffe auf Stellungen lassen sich mittels Zeiger (links) und zoombarer Taktikkarte (rechts) arrangieren: Auf Letzterer sind aber kleine Hindernisse und Deckung nicht verzeichnet – verwendet sie erst, wenn Ihr den Blickkontakt zum Team verliert.

Entwickler	**Codemasters, UK**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» offene Insel mit vielen Geheimnissen
» 11 wuchtige Missionen und 6 Kurzeinsätze
» komplexe KI und realistische Schlachten
» reichlich taktische Vorkenntnisse nötig
» klasse Koop-Modus für vier Freunde

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Taktisch komplexe, mitunter auch höllisch knifflige Schlachten. Denn mit den KI-Kameraden müsst Ihr geduldig sein.**

PES 2010 – Pro Evolution Soccer

PS2 Wii PSP Sportspiel 



Wii Mit dem roten Cursor visieren wir das Passziel an. Neu sind doppelte Energiebalken: einer für die allgemeine Ausdauer, der andere schrumpft bei Aktionen am Ball.

Konami passt den Veröffentlichungstermin der mittlerweile dritten Wii-Bolzerei an die HD-Fassungen an – statt im März beginnt die Saison schon vorgezogen im November. Dabei hält sich "PES" mit Änderungen zurück und setzt auf die gut funktionierende Kontrolle des Spielgeschehens. Denn einzigartig ist und bleibt die Steuerung, die punktgenaues Passen erlaubt und dadurch ein angenehm 'anderes' Fußballspiel ermöglicht. Allein für das Dribbeln mit dem Ball werden Euch drei Varianten geboten: Mit gedrückter A-Taste seid Ihr wendig, der einzelne Druck und das Weisen mit dem Pointer auf eine freie Fläche erlauben die schnelle Ballmitnahme. Mit dem Cursor dagegen spielt Ihr auf engen Raum. Nutzt bei letzterer Variante die Remote zum freien Navigieren eines Fadenkreuzes auf dem Feld und spielt den Ball schlau in freie Räume. Solch tolle Pass-Stafetten wie hier bietet Euch kein anderer Titel, allerdings gab es das auch schon im Vorgänger. Da die Wii-Fassung auf das gleiche Lizenzpaket wie die Next-Gen-Konsolen zurückgreift, sind Spielerupdates zu vernachlässigen – die Bundesliga ist



PS2 Die Optik ist betagt, die gute Spielbarkeit nach wie vor gegeben.

wie gewohnt nicht dabei. Die geringfügig optimierte Steuerung zeigt sich nur bei der neuen Freistoßsteuerung, wenn Ihr mit dem Pointer den Ball in den Winkel zirkelt – sogar mit Flatterball-Effekt. Achtet neuerdings auf einen zweiten Energiebalken, der bei andauernden Offensiv- oder Defensivaktionen mit dem gleichen Spieler abnimmt.

Die flotten PS2- und PSP-Fassungen verfügen in diesem Jahr erstmals über die Champions-League-Lizenz. Spielerisch stagnieren die Versionen dagegen auf verhältnismäßig hohem Niveau und lohnen den Neukauf nicht, sofern Ihr Besitzer einer der Vor- oder Vorvorjahresversionen seid. *pu*



"GUT"

Philip Ulc

Die 09er Wii-Version von "PES" führte die frischen Spielmodi 'Champions League' und 'Meisterliga' ein, die aktuelle Version geizt dagegen mit Neuerungen und setzt auf punktuelle Optimierungen bei der Steuerung. Davon merkt Ihr aber nicht viel: Das tolle Pass-System garantiert im dritten Jahr in Folge Offensiv-Spaß, in der Defensive zeigt sich dagegen die Schwäche der Pointer-Steuerung – die Verteidigung läuft jedem Ball hinterher. Das solide PSP-"PES" hat den Mobil-Bonus, auch wenn ich mich mit den zwei fehlenden Schultertasten schwer tue. Dafür ist die grafisch schlechtere PS2-Fassung immer noch launig im Multiplayer-Modus – sofern Ihr nicht mit den HD-Versionen liebäugelt.

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**5. Nov. (PS2, PSP) / 19. Nov. (Wii)**
Preis	**40 Euro (Wii) / 30 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- konkurrenzlos gutes Pass-System
- mittlerweile große Modi-Vielfalt
- minimale Änderungen zum Vorgänger
- umfangreicher Trainingsmodus
- mit Classic-Controller spielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	8 von 10	**82**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

Singleplayer	7 von 10	PS2 / PSP
Multiplayer	8 von 10	**80**
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Hervorragend steuerbares Offensiv-Fußball, das Einspielzeit verlangt – in diesem Jahr auf der Stelle dribbelnd.**

Academy of Champions

Wii Sportspiel 



Wii Haltet den B-Trigger, um die Schuss-Power aufzuladen. Gag am Rande: Wie im Fußball-Anime "Captain Tsubasa" erkennt Ihr auf dem Spielfeld die Erdkrümmung.

Stellt Euch Harry Potters Zauberschule vor, dann ersetzt den Magie-Krimskrams durch Fußball und Professor Dumbledore durch die Kickerlegende Pelé – fertig ist die 'Academy of Champions'. Auch wir haben uns in Ubisofts Fußball-Internat eingeschrieben und brav den Stundenplan abgearbeitet: einem Team beitreten, mit anderen Schülern tuscheln, Trainingsdisziplinen absolvieren und Spieler von anderen Mannschaften abwerben.

Alle paar Tage steht ein wichtiges Match gegen ein Team von Tagträumern oder Halunken an – wer fleißig trainiert und siegt, heimst massig Erfahrungspunkte ein, die in coolere Bälle, übernatürliche Spezialmanöver oder die eigenen Fähigkeiten investiert werden; vergesst aber nicht, auch die Reflexe des eigenen Tormannes aufzumöbeln, sonst nutzen die tollsten Offensiv-Tricks nichts.

Der Spielablauf selbst ist simpel, manchmal ein bisschen stockend, aber stets spaßig – wie eine Kindervariante von "FIFA Street". Via Remote und Nunchuk wird gesteuert, gepasst und geschossen; für Ausweichhüpfer oder den Turboboost reicht ein Wackler mit den Eingabegeräten. Wer Wii MotionPlus anschließt, kann per Remote-Neigung die Höhe der Schüsse besser justieren – ein Plus an Spaß können wir jedoch nicht attestieren. Weil die Kamera nah am Spielgeschehen dran ist, fällt die Übersicht vor allem in der Verteidigung schwer – zum Glück sind die KI-Teams aber nicht sonderlich treffsicher. Außerdem dürft Ihr den Gegner jederzeit per Grätsche niedermähen: Fouls, Abseits oder Bälle, die im Aus landen, gibt es nicht.

Wer ein Balance Board hat, darf es bei einem Minigame zum Tricksen nutzen – nette Idee. Weitere Einsatzmöglichkeiten des Wii-Bretts findet Ihr im Special ab Seite 76. *ms*



Wii Waaaahhh! Im Training müsst Ihr einen nervigen Rabbid umgrätschen.



Wii Schütteln: Mit Muskelschmalz ladet Ihr die Power Eures Superschusses auf.



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Kleiner Preis, großer Spaß? Nicht ganz. Dennoch kann ich Ubisofts Kick-Akademie bedenkenlos unseren jungen Lesern empfehlen: Die Idee mit Pelés Fußball-Internat im Harry-Potter-Stil ist nett, wird gut erklärt und konsequent durchgezogen – das sorgt für Langzeitmotivation und lässt Euch Beziehungen zu den virtuellen Mitspielern aufbauen. Spielerisch funktioniert die Kickerei ordentlich; allerdings dürfen auch in einem Spaß-Fußball mehr Feinheiten stecken, wie etwa "Mario Strikers Charged" beweist. Die Integration von Wii MotionPlus und Balance Board ist lobenswert, aber halbherzig umgesetzt.

Entwickler	**Ubisoft, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- spielt als Junge oder Mädchen
- Ubisoft-Allstar-Team freischaltbar
- Wii MotionPlus & Balance Board zaghaft integriert
- Rabbids mischen Minispiele auf
- Siege bringen Erfahrungspunkte

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**68**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Kindgerechter Kick mit gelungener Fußball-Akademie-Geschichte – Konsolen-Profisportler vermissen Tiefgang.**

WWE SmackDown vs. RAW 2010



PS2 PS3 360 Wii PSP DS Beat'em-Up 16 12



360 Die neue Anzeige am Boden verrät, ob Finisher oder Signature Move verfügbar sind. Sie verschweigt jedoch, wie ramponiert Extremitäten, Rumpf und Kopf sind. Somit könnt Ihr nur schwer abschätzen, wann sich ein Pin-Versuch lohnt.

Obwohl sich spielerisch und technisch im Vergleich zu den Episoden vergangener Jahre nur Details geändert haben, lohnt sich "WWE SmackDown vs. RAW 2010" für Fans der fleischigen Ringathleten. Speziell eine wesentliche Neuerung hat das Potenzial, Wrestling-Anhänger langfristig zu begeistern. Das ist nicht etwa der 'Road to Wrestlemania'-Karriere-Modus inklusive Diva-, Tag-Team- und Eigenbauwrestler-Story. Es sind auch nicht die modifizierten Bildschirmanzeigen, die nun auf den Schadensstatus Eures Kämpfers verzichten und die Schwungleiste als Halbkreis zu Euren Füßen legen. Auch die Reduktion von zwei Kontertasten auf eine ist zwar willkommen, aber nicht revolutionär. Was das 2010er-Update so besonders macht, sind nicht die unzähligen Editoren, dank derer Ihr eigene RingerInnen bastelt, sie neuerdings mittels Malwerkzeug individueller denn je gestaltet, Finisher erstellt oder gar eigene Kampfvideos zusammenschneidet. Die interessanteste Neuerung ist die Möglichkeit, eigene Geschichten zu inszenieren und mit anderen Spielern online zu teilen, Bewertungssystem inklusive.

Erstellt beispielsweise einen virtuellen Mickey Rourke und stellt dessen Ringer-Drama "The Wrestler" nach. Der Fantasie sind hier dank üppiger Möglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Jedoch gibt es besagte Option nur für PS3 und Xbox 360, die übrigen Versionen wurden aber ebenfalls teils spürbar überarbeitet.

Ringen in HD-freier Zone

Am besten schneidet hier die Wii-Version ab. THQ verzichtet auf die Bewegungserkennung und setzt auf eine klassische Mechanik, die dem Spielfluss spürbar zugute kommt. Auch in puncto Präsentation macht das Wii-Ringen eine gute Figur, leidet aber wie alle anderen Versionen unter der mittlerweile veralteten Grafik-Engine: Nach der visuellen Wucht des hauseigenen Kampfsport-Konkurrenten "UFC 2009 Undisputed" wirken hier die Sportler altbacken steif und die Bewegungsübergänge hampelig, Clipping-Fehler gehören ohnehin zur Serie wie Ruckeloptik zu "Need for Speed".

Die PS2-Version bietet wie die PSP-Variante immer noch eine schier unüberschaubare Vielzahl an Einstellmöglichkeiten, Neuerungen beschränken sich auf Details wie den erweiterten Editor für Finishing Moves. Zwar poltert auf der PSP noch immer US-lastiger Gitarrensound, gelegentlich darf aber auch das Pixelpublikum jubeln. Spielerisch bleibt die PSP-Variante mangels zweitem Analogstick zurück, Würfe werden hier mit Tastenkombinationen ausgeführt. Auf dem DS dürft Ihr in diesem Jahr endlich wie auf anderen Systemen kämpfen, zudem sorgen freispielbare Karten für Bonusfähigkeiten. *mh*



PS3 Baut Charaktere, erstellt Finisher und schreibt eigene Storys, die Ihr mit anderen Spielern teilt und bewertet. Hierfür gibt es unzählige Bausteine und ein Textprogramm.



PSP Auch für PSP gibt es routinierten Ringerspaß, leider mit weniger Optionen.



Wii Frauen unter sich: Gemischte Matches sind nicht mehr erlaubt.



"GUT"

Michael Herde

Ich werde den Eindruck nicht los, dass die Ringkämpfe spielerisch weniger vielseitig sind als im Vorgänger. Aber auch hierfür gibt es den passenden Editor. Nicht anpassen lässt sich hingegen die Grafik, die spürbar in die Jahre gekommen ist und mich nicht mehr begeistert. Die neue Anzeige enthält mir zudem wichtige Informationen vor und weshalb ich nicht mehr als Kerl gegen Mädels kämpfen kann, bleibt ein Rätsel. Dafür klappen Kontermoves so gut wie nie. Die Wii-Version verdient Lob, da sie auf Fuchtelfirlefanz verzichtet und endlich vernünftig spielbar ist. Der Story-Editor für PS3 und Xbox 360 fasziniert mich – ich bin gespannt auf die abgedrehten Ideen der Community. Bis dahin kloppe ich mich unterwegs auf dem DS, wo zwar die Steuerung etwas fummelig ist, die Karriere überzeugt jedoch.



DS Ansehnlich große Kämpfer prügeln in diesem Jahr auch in der DS-Version.

Entwickler	**Yuke's, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-65 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Editor für eigene Storys (PS3 / 360)
- viele weitere Editoren für Individualisten
- mehr als 60 Wrestler (systemabhängig)
- **PS3 vs. 360:** Die PS3 bietet weniger Polygon- und dafür mehr Bitmap-Publikum

SPIELSPASS

	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	Wertung
PS2	8 von 10	8 von 10	8 von 10	8 von 10	84
PS3/360	9 von 10	8 von 10	7 von 10	9 von 10	88
Wii	6 von 10	8 von 10	8 von 10	9 von 10	85
PSP	7 von 10	7 von 10	8 von 10	7 von 10	72
DS	7 von 10	7 von 10	8 von 10	8 von 10	70

FAZIT » **Souveräne Umsetzung des Show-Sports, die in diesem Jahr auch auf Nintendo-Hardware überzeugt und viele Editoren bietet.**

NBA 2K10

PS3 360 PS2 Wii PSP Sportspiel USK 0



360 In der "Sommerliga" spielt Ihr nicht für Zuschauer, sondern um die Gunst der NBA-Clubs. Stark: Jede Aktion wirkt sich unmittelbar auf Eure Bewertung aus.

Die 2K-Sports-Reihe hat sich über Jahre einen Ruf als exzellente Sport-Simulation mit TV-Atmosphäre und hervorragenden Animationen aufgebaut. Während der NHL-Ableger qualitativ eingebrochen ist, hält der aktuelle "NBA"-Serienteil die EA-Konkurrenz weiterhin auf dem hinteren Zuschauerrang – in diesem Jahr vorrangig aufgrund des neuen 'Mein Spieler'-Modus.

Erstellt einen jungen Athleten und scheucht ihn durch die Karriere-Mühle der NBA: Summer Circuits, Trainingslager und die D-League. Für jedes Spiel gewinnt Ihr Erfahrung und steigert so Euren Spielerwert – doch selbst nach 20 Matches haben wir es kaum über den Wert 50 geschafft. Trotz dieses Mankos überzeugt die Grundausrichtung, die Teamplay in jeder Spielsekunde fordert – für NBA-Verhältnisse mit ihren selbstherrlichen Superstars ein löblicher Gedanke. Jeder Assist, Steal, gestellter Block oder gar das Stellungsspiel wird unmittelbar mit einer guten Note belohnt; Ballverluste, zu viel geforderte Pässe oder zugelassene Punkte strafen uns mit Abzügen. Für selbst erzielte Körbe dürfen wir uns dagegen komischerweise keinen Dank abholen. Dennoch motiviert dieser Modus wegen seines ständigen Feedbacks ungemein und ist deutlich spannender als jede 'Be a Pro'-Variante im Fußball.



PS3 Eure Mitspieler denken mit und laufen passbereit in den freien Raum.

Ansonsten wählt Ihr Standard-Modi wie Einzelspiel, Saison oder 2K-typisch die Streetball-Varianten. Die Präsentation auf dem Court ist Referenz: angefangen von den TV-inspirierten Replays über die vielfältigen (englisch sprechenden) Kommentatoren hin zum echt wirkenden Publikum. Das Drumherum erkauft sich "NBA 2K10" aber mit teils starken Slowdowns bei Aktionen unterm Korb, und auch die ansehnlichen Spielermodelle wurden gegenüber dem Vorgänger kaum überarbeitet. Ebenfalls umständlich sind die verschachtelten Menüs. Wer es braucht: Seid Ihr mit dem Internet verbunden, werden reale Begegnungen, Statistiken und Kaderupdates gelistet. *pu*



"SUPER"

Philip Ulc

Als NBA-Fan will ich Lizenzen, Statistiken und eine TV-gerechte Präsentation meines Lieblingssports. Natürlich muss die Spielbarkeit stimmen. Sprich: Keine allzu leichten Körbe, schicke Animationen ohne überbordende Automatismen und eine im Booklet auf sieben Tabellenseiten erklärte Steuerung – genau das bekommt Ihr mit dem neuesten "NBA 2K". Ohne den motivierenden 'Mein Spieler'-Modus würde die Serie in diesem Jahr auf der Stelle treten. Und sie leistet sich technische Aussetzer: Replays mit ungünstigen Kamerawinkeln, ein Publikum, das mich offenkundig mit Chören anpeitscht, aber gelangweilt in den Stühlen verharrt. Es ist nicht alles Gold, aber es glänzt dennoch.

Entwickler **Visual Concepts, USA**
Hersteller **Take 2**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- top Spielbarkeit
- Rookie-Karriere erfordert Spielverständnis
- tolles Publikum & TV-Kameraeinstellungen
- **PS3 vs. 360**: Framerate bricht bei 360 öfter ein, dafür weniger Kantenflimmern

SPIELSPASS 84

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Der Bezeichnung Simulation würdig: geringfügig optimiertes, aber hochkarätiges Basketball-Paket mit technischen Schwächen.**

NBA Live 10

PS3 360 PSP Sportspiel USK 0



360 Bostons Ray Allen lässt sich auch von zwei Verteidigern nicht stören: Spielermodelle und Animationen sind grandios, das Publikum weniger.

Was "FIFA" zu "PES", ist "NBA Live" zur "NBA 2K"-Serie: jahrelang als erste Wahl gesetzt, aber seitdem der Konkurrent 1999 erstmals auf dem Parkett dribbelte, nur noch Auswechselspieler. Auch in diesem Jahr sieht "NBA Live" hervorragend aus (und läuft im Gegensatz zum 2K-Gegenstück ruckfrei), bietet massig Modi sowie wieder exklusiv die FIBA-Lizenz – und versauert dennoch auf der Bank, zumindest für Anhänger realistischer Simulationen.

Woran das liegt? Basketball-Titel folgen dem Trend, die Bewegungen realer Stars bestmöglich in ein Videospiel zu importieren. Das sieht richtig fein aus: Wer die Moves von Kobe Bryant, Lebron James und Co. kennt, kommt in "NBA Live" aus dem Staunen nicht heraus. Doch selbst Anfängern gelingen spektakuläre Korberfolge, was grundsätzlich gut ist, allerdings auf Kosten des Anspruchs geht – Superstars beginnen ihre geschmeidigen Korbanimationen bereits einige Meter vor dem Korb und lassen sich von heranspringenden Verteidigern kaum beirren. Zwar ist davor auch der "NBA 2K"-Rivale nicht gefeit, doch diese Automatismen sind in EAs NBA-Basketball öfter anzutreffen. Nervig sind in die Zone ziehende Spieler, die den Korberfolg suchen, selbst wenn Block-Monster Dwight Howard ihnen entgegensegelt. Die Konkurrenz-Simulation antwortet mit einem Pass auf den Flügel, in "NBA Live" wird konsequent der Abschluss gesucht – und ist zu oft gar von Erfolg gekrönt. Diese Feinheiten trennen das Spiel von einer realistischen Simulation, auch wenn die grundlegende Spielbarkeit sowie die Präsentation (Übersichtlichkeit, Bedienkomfort) samt Trainingshalle spitze ist. Nur der übertriebene Glanzeffekt der Spieler und des Parketts stört.

Auch in diesem Jahr setzt "NBA Live" auf eine Online-Anbindung: Die weiterentwickelte 'Dynamische Saison' updatet täglich eine ganze Saison lang Statistiken und Infos der realen NBA, im 'Adidas Live Run' pickt Ihr Euch einen Liga-Spieler heraus und zockt mit vier Freunden online ein 5-on-5. *pu*



PS3 Weißbrote wie Nowitzki sehen dank des Glanz-Plastiklooks skurril aus.



"GUT"

Philip Ulc

"NBA Live" hält das Motto 'Hochglanz' etwas zu hoch: Auf den blitzblank gebohnerten Courts spiegelt sich das halbe Stadionrund, die feinen Spielermodelle samt lebensechter Bewegungen strahlen mit ihrem Leuchteffekt bis an die Arenadecke. Top sind dagegen Menüstruktur und Modivielfalt. Spielerisch missfällt mir die auf direkten Korberfolg getrimmte KI, die einfach nicht passen will – das hat mir schon mein Jugendtrainer erfolgreich ausgeredet. Dafür macht das Tricksen mit dem rechten Analogstick viel Spaß, auch wenn mich menschliche Mitspieler so regelmäßig aussteigen lassen.

Entwickler **EA Sports, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- FIBA-WM mit 24 National-Teams
- Playoff-Modus wieder separat anwählbar
- tägliche Updates aus der NBA
- **PS3 vs. 360**: farbenfroher und konturenschärfer auf 360, PS3-Spieler blass

SPIELSPASS 81

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Spitzenbasketball mit launigem Arcade-Anstrich, das sich durch Bedienfreundlichkeit und viele Modi abhebt.**

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

Wii DS Sportspiel USK 0



DS Die unterhaltsamen Langlaufrennen gibt es nur auf dem DS.



Wii Die Spieltiefe eines "Mario Smash Football" erreicht das winterliche Eishockey nicht, für launige Mehrspieler-Runden ist es aber immer gut – bei der schrägen Traum-Variante in Bowsers Schloss kommen auch noch fiese Extras dazu.



Wii Euren Sportler lenkt Ihr per Remote-Neigung durch die Tore – Nunchuk-Nutzung ist optional und meist unnötig.



Wii Die Traum-Sportarten finden oft in Kulissen statt, die aus Mario- oder Sonic-Spielen übernommen wurden.

Wenn Klempner und Igel kooperieren, klingeln die Kassen: Das Maskottchen-Duell vor zwei Jahren anlässlich der Sommer-Olympiade in Peking setzte Rekordstückzahlen um – keiner hegte Zweifel, dass die ehemaligen Rivalen nicht ein weiteres Mal aufeinander treffen würden. Weil aber das dazugehörige globale Sportfest nur alle zwei Jahre stattfindet, steht die Fortsetzung erst jetzt an und widmet sich gänzlich anderen Disziplinen – schließlich wird 2010 im Schnee und auf Eis um Titel gerungen.

Wintergaudi

"Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen" bleibt dem bewährten Konzept treu: Jeweils zehn Charaktere jeder Marke treten zu 27 Wettkämpfen an. Das ist deutlich mehr als beim Vorgänger, zudem unterscheidet sich das Sortiment auf Wii und DS: Während etwa Langlauf nur mobil betrieben wird, geht es in die reguläre Snowboard-Halfpipe ausschließlich auf der heimischen TV-Glotze. Erhöht wurde die Anzahl der Traum-Varianten, die das Grundkonzept der olympischen Disziplinen übernehmen und mit Fantasie-Elementen mehr oder weniger deutlich verändern – eine genaue Auflistung findet Ihr in den Kästen. Technisch bleibt alles weitgehend beim Alten: Die Winterlandschaften und bunten Sportler sind gelungen in Szene gesetzt, die jeweilige Hardware kommt jedoch nicht ins Schwitzen.

Beiden Fassungen gemeinsam ist, dass sich die Entwickler erbarmt haben und Videospiel-Sportlern nicht mehr über Gebühr körperliche Leistungen abfordern – soll heißen, die schweißtreibenden Dauerschütteleien von Wii-Remote oder hektisches Stylus-Rubbeln wurden weitgehend entsorgt. Nur vereinzelt gebt Ihr z.B. beim Anschieben eines Bobs durch Muskelkraft Gas, ansonsten stehen Feingefühl und Reaktionsgeschwindigkeit auf dem Programm. Lenkt Euren Athleten durch Riesenslalom-Tore und haltet den Rodel auf der Ideallinie, geht den Rhythmus beim Eisschnelllauf mit oder zeichnet vorgegebene Formen in die Luft, um Snowboard-Tricks auszuführen. Auf dem Wii sind alle Disziplinen problemlos mit der Remote zu meistern, nur Ausnahmen wie Eishockey steuern sich mit zusätzlichem Nunchuk etwas besser. Beim DS werden unterschiedliche Kontrollschemata genutzt, so bleibt etwa bei Langlauf oder Snowboardcross der Stylus stecken.

Sportliche Vielfalt

Auch in Sachen Spielmodi unterscheidet sich die Olympiade auf Wii und DS: Erstere Version erlaubt neben obligatorischen Einzelwettbewerben kurioserweise keine Mehrkämpfe,



Ulrich Steppberger

"GUT"

Da ich in Wintersport-affinen Gefilden aufgewachsen bin, ist mir der Schnee-und-Eis-Abstecher der Maskottchentruppe automatisch sympathisch. Auch spielerisch gefällt mir die Winter-Olympiade besser als der Vorgänger: Die Disziplinenauswahl ist größer und abwechslungsreicher, bei der Steuerung steht mehr Geschick als Ausdauer im Mittelpunkt und gerade für Einzelspieler gibt es mehr zu tun. Dabei sammelt für mich die DS-Version in fast allen Kategorien mehr Medaillen als der Wii-Auftritt: Die Sportarten haben etwas mehr Pfiff und Ideenreichtum und der Abenteuer-Modus ist deutlich gewitzter als das etwas dröge inszenierte Wii-Sportfest. Unabhängig davon gilt für beide Fassungen: Im Duell mit ihren Sommervorgängern kommen sie als Sieger ins Ziel.

DIE Wii-DISZIPLINEN

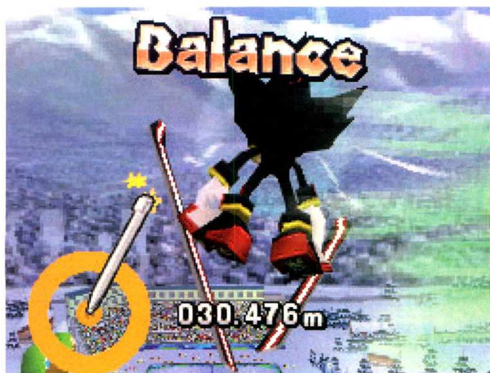
Olympische Sportarten:
Ski Alpin: Abfahrt, Riesenslalom
Skispringen: Einzelspringen Großschanze, Teamspringen Großschanze
Ski Freestyle: Buckelpiste, Ski Cross
Snowboard: Halfpipe, Snowboardcross
Eisschnelllauf: Eisschnelllauf 500m, Short Track 1000m, Short Track-Staffel
Bobsport: Skeleton, Bob
Sonstiges: Eiskunstlauf, Eishockey, Curling

Traumsportarten:
Ski Alpin (Einzel / Team), Skispringen (Einzel / Team), Ski Cross (Einzel / Team), Snowboardcross (Einzel / Team), Short Track, Eiskunstlauf, Bobsport, Eishockey, Curling, Schneeballschlacht, Gleitflug (Einzel / Team)

DIE DS-DISZIPLINEN

Olympische Sportarten:
Skisport: Ski Alpin Riesenslalom, Skisprung Großschanze, Buckelpiste, Skilanglauf, Nordische Kombination
Eislauf: Eisschnelllauf 500m, Short Track 500m, Eiskunstlauf
Bobsport: Bob, Skeleton
Sonstiges: Snowboardcross, Eishockey, Curling, Biathlon, Rennrodeln

Traumsportarten:
Skisport: Ski Cross-Rennen, Raketenskisprung, Überschallabfahrt
Eislauf: Intensives Short Track, Ultimativer Eiskunstlauf
Snowboard: Halfpipe Deluxe, Extrem-Snowboarden
Sonstiges: Feuerballbob, Fiebereishockey, Curling-Bowling, Ski-Schießen, Schneekanonenkampf



DS Flieg, Shadow, flieg: Nur wer schnell reagiert, sichert sich die besten Haltungsnoten beim Skisprung.



DS Beim Ski-Schießen tippt Ihr flink die Zielscheiben an.

dafür steht das Sportfest bis zu vier Spielern offen. Tretet an 17 Tagen jeweils zu mehreren Disziplinen an – entweder im Kampf um die Medaillen oder beim Training mit bestimmten Vorgaben wie etwa Mindestweiten im Skisprung oder dem Aufsammeln von Münzen auf der Piste. Auch Duelle gegen bekannte Bosse fehlen nicht. Kassiert Ihr Wertmarken ein, erwerbt Ihr zahlreiche Boni wie Musikstücke, Aufkleber und Klamotten, um Eure Ausrüstung und Euren Mii auszustatten. Balance-Board-Sportler werden ebenso bedacht, allerdings könnt Ihr in 14 Disziplinen nur alleine antreten. DS-exklusiv ist die Abenteuertour nach gängigem Action-Adventure-Rezept: Mario und Sonic müssen ein Winterland retten, in dem Eggman und Bowser ihr Unwesen getrieben haben. Dazu marschiert Ihr durch die Landschaft und sprecht mit Bewohnern und Bekannten. Die erteilen Euch Aufträge in Form von Wettkämpfen und Nebenmissionen, als Belohnung winken u.a. die Unterstützung anderer Maskottchen oder Fakten und Infos rund um die Olympiade. *us*



DS Das DS-exklusive Abenteuer hat viel Charme und unterhält für einige Stunden.



"GEHT SO"

Philip Ulc

Von einem neuen "Mario & Sonic" erwarte ich zünftige Mehrspieler-Duelle – zumindest in der Wii-Version. Aber ausgerechnet die stationäre Fassung geizt mit entsprechenden Modi. Die Wii-Olympiade spiele ich zwar mit meiner Familie im Koop-Modus und gegen Freunde in der Versus-Ausrichtung – inklusive flüssigem Splitscreen und gelungener Steuerung mit optionaler Balance-Board-Unterstützung. Allerdings hätte ich mir einen speziellen Partymodus mit Wettbewerben gewünscht, in dem alle (Traum-)Disziplinen bereits freigeschaltet sind und ich nicht erst sämtliche Sportfeste abklappern muss. Immerhin meistere ich diese in geselliger Runde zu viert.

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» 27 Disziplinen, teils echt und teils erfunden
» je 10 Charaktere von Sega und Nintendo
» eigener Mii darf antreten (Wii)
» zahlreiche freischaltbare Gimmicks & Infos
» Abenteuer-Modus für Solisten (DS)

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	9 von 10	**79**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	8 von 10	DS
Multiplayer	9 von 10	**81**
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Mit größerer Disziplinenvielfalt aufgepeppte Maskottchen-Olympiade, die diesmal auch etwas mehr für Solosportler bietet.**

Space Invaders Extreme 2

DS Shoot'em-Up 

"Space Invaders Extreme" zeigte, dass Arcade-Neuauflagen richtig modern sein können (siehe Test der Xbox-360-Fassung in M! 07/09): Die Angreifer wanderten nicht mehr monoton, sondern in einfallsreichen Formationen herab. Extrawaffen, ein kluges Punktesystem und dynamische Boss- und Bonusrunden sorgten zusätzlich für Action. Der zweite Teil ist Nintendo-exklusiv und führt den Ansatz mit Detailverfeinerungen weiter: Die psychedelische Optik fällt etwas ruhiger aus, dafür wird der obere Bildschirm häufiger ins Geschehen einbezogen, was den Spielablauf einen Tick taktischer macht. Hektisch, schnell, cool – hier ballert es sich unterhaltsam. *us*



DS Im Hintergrund gibt es jetzt mehr Struktur als nur buntes Effekt-Gewaber.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Ehrlich gesagt, braucht "Space Invaders Extreme" keinen Nachfolger. Die Neuerungen bei Teil 2 halten sich prompt auch in so engen Grenzen, dass Besitzer des Erstlings nur zugreifen sollten, wenn sie wirklich nicht genug bekommen können. Davon abgesehen ist das Feintuning durchaus gelungen: Mehr kann man aus der limitierten Vorlage kaum rausholen.

Entwickler	**Taito, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» flippige Grafik und treibender Sound
» abwechslungsreiche Feindformationen
» intelligent integrierte Bonusrunden

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**74**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Ein altehrwürdiger Spielhallen-Klassiker auf Fast-Drogentrip: Die psychedelische Ballerei ist perfekt für schnelle Runden.**

Colin McRae DiRT 2

Wii PSP DS PS3 360 Rennspiel

Wer die Next-Gen-Fassungen von "DiRT 2" (siehe Ausgabe 10/09) vor Augen hat, wenn er eine andere Version kauft, den erwartet eine unliebsame Überraschung: Sowohl auf Wii als auch den Handhelds fällt die Offroad-Raserei massiv schwächer aus. Am besten zieht sich das DS-Spiel aus der Affäre, das dank gleicher Entwickler wie "GRID" und "Race Driver" flüssig läuft und einen Editor bietet, aber nur langweilige Strecken hat. Bei PSP und Wii wurden auch noch fast alle Spielmodi entsorgt und die Fahrphysik übermäßig vereinfacht, auf dem Sony-Handheld ruckelt es zudem noch erstaunlich häufig. *us*



PSP Die Umgebungen schwanken zwischen karg und langweilig.

"LAHM"

Ulrich Steppberger

Liebe Codemasters: Ich mag Eure Rennspiele, aber diese Umsetzungs-Schlappen hättet Ihr Euch sparen können. Selbst ohne die Last des großen Namens wären alle drei Raser nicht besonders interessant gewesen. Dass aber Sumo Digital auf Wii und PSP so lieblose Arbeit abliefert und die hauseigene DS-Konkurrenz mehr bietet, verschärft die Misere nur noch.

Entwickler	**Sumo Digital, England (Wii/PSP), Firebrand, England (DS)**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**20 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

SPIELSPASS

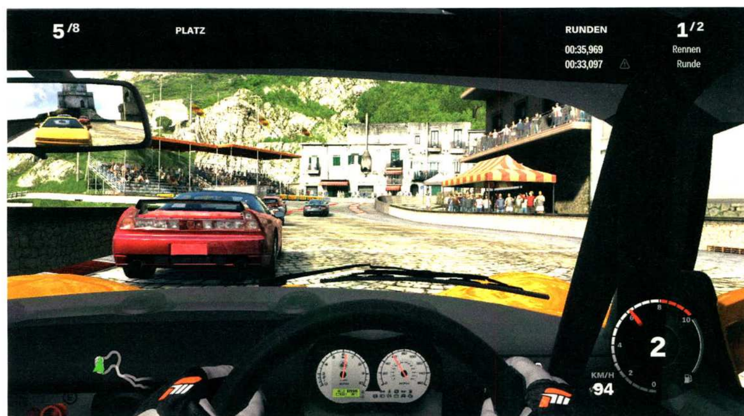
Singleplayer	5 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	**60**
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	5 von 10	PSP
Multiplayer	6 von 10	**59**
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	6 von 10	**72**
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Unspektakuläre Rennspiel-Portierungen, die vom PS3/360-Vorbild weit entfernt sind – nur auf dem DS okay.**

Forza Motorsport 3

360 Rennspiel USK 0

M! HIT



360 Was Polyphony kann, können wir auch? Ein Zufall dürfte es kaum sein, dass Turn 10 für "Forza 3" mit der Amalfi-Küste einen der attraktivsten Schauplätze als Neuzugang ausgewählt hat, der auch in "Gran Turismo" auftaucht...



Matthias Schmid

"SUPER"

Eine Huldigung ans Automobil, ein Loblied auf den Rennsport - das selbst gesteckte Ziel hat der Entwickler Turn 10 erreicht. Die Modelle sind top, die Auswahl an Autos gelungen. Ich hätte mir aber mehr noch nie in Rennspielen vertretene Karossen gewünscht. Am Fahrverhalten habe ich nichts zu meckern: Ich spüre das Gewicht und kann z.B. mit PS-Heckantriebsmonstern richtig driften. Letzteres ist auf dem japanischen Bergkurs besonders genial - schön, dass die Kurse ansprechender sind als in Teil 2. Die Präsentation ist konsequent auf edel getrimmt, die Grafik ansprechend - näher an der Realität ist optisch aber das nächste "Gran Turismo". Was mich wundert: Warum muss ich (fast) alle Hilfen ausschalten und die Schwierigkeit hochdrehen, damit ich nicht im Schlaf gewinne? Die Rückspul-Funktion dagegen gefällt mir - Frust kommt so nie auf.

Auch so kann es funktionieren: Während Polyphony Digital seit über fünf Jahren an "Gran Turismo 5" herumdoktert, geht in der gleichen Zeitspanne bereits das dritte "Forza Motorsport" an den Start. In Sachen Umfang übertrifft das PS-Epos seine Vorgänger klar: Mit über 400 Boliden nahezu aller namhaften Hersteller rast Ihr auf mehr als 100 Strecken – allerdings werden dabei sämtliche Teilabschnitte und Rückwärts-Kurse mitgezählt. Um alles nutzen bzw. befahren zu können, braucht Ihr allerdings knapp 2 Gigabyte freien Platz auf Eurer Festplatte: Ein Teil der Daten wird auf einer zweiten DVD mitgeliefert, die installiert werden muss. Damit ist für mehr Abwechslung gesorgt als bisher, denn erstmals gesellen sich u.a. das ruhmreiche LeMans, die ansehnlichen Küstenkurse von Amalfi und Positano sowie die kurvenreiche Fujimi-Kaido-Bergstrecke hinzu. Grafisch zaubert "Forza 3" blitzsaubere 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm und überzeugt mit detaillierten Automodellen, dafür wirken die Umgebungen häufig etwas leer und fehlende Kantenglättung macht sich bemerkbar. Sieht man von der Bildrate ab, vermitteln aktuelle PS-Konkurrenten wie "Colin McRae DiRT 2" oder "Need for Speed SHIFT" einen lebendigeren und dynamischeren Eindruck. Das gilt auch für die erstmals vorhandene Cockpit-Perspektive: Die bringt einen überzeugenden Geschwindigkeitseindruck, wirkt jedoch ohne Schaltanimationen und Lichtreflexionen auf der Scheibe etwas steril. Auch Details wie die Platzierung der Rückspiegel außerhalb des unmittelbaren Sichtbereichs bei diversen Vehikeln mögen realistisch sein, sind aber nicht zum Vorteil des Spielers.

Vollgas für alle?

"Forza 3" will Rennspieler aller Könnensstufen ansprechen, trotzdem wurde der Realismusaspekt nicht vernachlässigt: Egal, welche Motoren- und Antriebsart die Boliden haben – alle verhalten sich nachvollziehbar, der Spagat zwischen Anspruch und Zugänglichkeit gelingt. So ist es weniger problematisch als etwa bei "SHIFT", selbst gewaltige PS-Monster auf dem Kurs zu halten, solange Ihr nicht ausdrücklich sämtliche Fahrhilfen abschaltet – das sollten sich nur echte Profis vornehmen. Am anderen Ende des Spektrums dürfen Einsteiger sogar eine automatische Bremse aktivieren. Mit dabei ist wieder die einblendbare Ideallinie, neu dazu gesellt sich die Rückspulfunktion: Anders als bei den Codemasters-Rennspielen ist sie nicht so flexibel (Ihr kehrt bei Aktivierung nur zu festgelegten

FORZA 3 MAL 3

In drei Varianten könnt Ihr Vollgas geben: Neben der normalen "Forza 3"-Fassung ist für ca. 75 Euro die Limited Edition verfügbar (siehe Bild), die einen 2-GB-USB-Stick, einen Schlüsselanhänger, VIP-Mitgliedschaft auf der Webseite sowie zehn Bonusfahrzeuge enthält. Alternativ greift Ihr zum Hardware-Bundle für 329 Euro: Die schwarze Xbox 360 Elite wartet mit einer 250-GB-Festplatte auf, die einzeln nicht gekauft werden kann. Abgerundet wird das Set vom Spiel und zwei kabellosen Pads.





360 In den engen Kurven der Fujimi-Kaido-Bergstrecken verbeult Ihr leicht Euer Auto: Das Schadensmodell ist jedoch optisch nicht prickelnd umgesetzt.



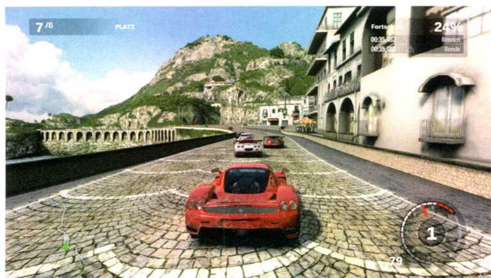
360 Online könnt Ihr kaufen und verkaufen, darunter jetzt auch Designs für Lack-Verschönerungen.



360 Das wurde auch Zeit: Kreative Köpfe basteln ihre Motive endlich in einer komfortablen Ansicht.



360 Eure Schnappschüsse lassen sich online ausstellen – Ihr seht in der Statistik, wie oft sie betrachtet wurden.



360 Der sehenswerte 'Rally di Positano'-Kurs gehört zu den längsten im Spiel: Eine Runde umfasst rund zwölf Kilometer.



360 In allen drei "Forza"-Episoden dabei: Der 'Maple Valley'-Rundkurs ist der einzige nicht-originale Schauplatz.



360 Die Cockpitperspektive ist nicht so spektakulär wie bei "Need for Speed SHIFT", sorgt aber trotzdem für ein gutes 'Mittendrin'-Gefühl.

Streckenpunkten zurück), kann aber nahezu unbegrenzt oft eingesetzt werden. Auch ohne diese Hilfe hängen halbwegs geübte Fahrer die CPU-Gegner auf der mittleren Schwierigkeitsstufe locker ab, bei der höchsten Einstellung wird es dagegen mächtig fordernd.

Jede Menge Rennen

Mittelpunkt von "Forza 3" ist die Karriere. Die groß angepriesene Anpassung des Rennkalenders an Eure Vorlieben entpuppt sich als simpel: Vor jeder Woche habt Ihr die Wahl aus drei Wettbewerben, die sich in 'Fahre neue Strecken', 'Fahre das gleiche Auto wieder' und 'Fahre ein neues Auto' einteilen lassen. Dann absolviert Ihr mehrere Rundenläufe, duelliert Euch mit einem direkten Gegner auf Etappenkursen oder versucht Euch bei Dragsterrennen – Letztere werden schnell öde. Alternativ könnt Ihr jede der 220 Meisterschaften direkt anwählen, sofern Ihr passende Vehikel dafür besitzt. Die kauft Ihr vom Preisgeld, außerdem bekommt Ihr Autos geschenkt, wenn Ihr genug Rennerfahrung sammelt, um einen Level aufzusteigen. Natürlich tretet Ihr auch gegen menschliche Gegner an: Online-Rennen mit bis zu acht Teilnehmern funktionieren wieder tadellos. Löblich: Ein Splitscreen-Modus für zwei Fahrer inklusive zwei CPU-Rivalen ist ebenfalls verfügbar.

Zwei wichtige Aspekte der "Forza"-Serie bauten die Entwickler konsequent aus – Tuning und Community. Wie gehabt dürft Ihr dutzende Bauteile kaufen und modifizieren, weniger technisch begabte Fahrer nutzen das praktische Automatik-Update. Auch kosmetische Verschönerungen kommen nicht zu kurz, die leistungsfähigen Editoren zum Basteln von Vinyl-Kunstwerken wurden optimiert. Zudem habt Ihr viel mehr Möglichkeiten, Eure Künste der Welt zu präsentieren: Im Online-Laden verkauft Ihr Autos, Tuning-Einstellungen sowie Lackierungsmuster und bietet Fotos und Rennwiederholungen zum Betrachten an.

Letztlich erfüllt "Forza 3" die Erwartungen: Die konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers, die je nach Aspekt mehr oder weniger große Fortschritte zeigt, überzeugt als realistische PS-Simulation, ohne wirklich spektakulär zu sein. In Sachen Inszenierung und Allround-Appeal hat die Konkurrenz deshalb teilweise die Nase vorn. *us*



360 New York befahrt Ihr in zwei Varianten, die sich nur in einem Detail unterscheiden – in der neuen Ausführung wurden fiese Schikanen aufgestellt, die Euch besonders in den blitzschnellen Sportwagen leicht zum Verhängnis werden können.

NEUKAUF-BONUS

Ob Turn 10 nicht rechtzeitig zur DVD-Abgabe damit fertig wurde oder ob es einer Microsoft-Strategie dient, um den Kauf von "Forza 3" als Gebrauchtspiel unattraktiver zu machen, ist unklar. Fest steht aber, dass jedem neuen Exemplar ein Download-Code beiliegt, mit dem Ihr zehn klassische Fahrzeuge und zwei weitere Strecken (ein Oval und den verwinkelten Testkurs aus Teil 2) erhaltet – ein netter Bonus, der natürlich nur einmal benutzt werden kann und deshalb Second-Hand-Zockern vorenthalten bleibt.



"GUT"

Ulrich Steppberger

"Forza 3" ist zweifelsohne ein feines Rennspiel mit vielen positiven Aspekten – trotzdem wirkt es auf mich, als feilten die Entwickler so lange daran herum, bis der Charakter darunter gelitten hat. Während etwa "SHIFT" von seiner Intensität und Dynamik lebt, kommt "Forza" arg klinisch sauber und glatt daher. Über Dinge wie die teilweise künstlich gestreckte Karriere und die undurchsichtige Platzierungsberechnung der Etappen-Wettbewerbe lässt sich streiten. Was aber auf lange Sicht wichtiger ist: Der fabelhafte Online-Aspekt mit den zahlreichen Community-Möglichkeiten wiegt vieles wieder auf. Zum angepeilten Superkracher reicht es in meinen Augen nicht – doch auch "Gran Turismo 5" muss erst einmal so gut werden...

Entwickler **Turn 10, USA**
Hersteller **Microsoft**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» 102 Strecken, 22 Schauplätze
» über 400 Autos von 53 Herstellern
» Karriere mit bis zu 220 Wettbewerben
» stark erweiterter Online-Marktplatz
» zahllose Betätigungsfelder für Tuner

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	89
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Kompetente Rennsimulation mit großem Umfang und feinem Fahrverhaltem, die es zu vielen Geschmäckern recht machen will.**

Ratchet & Clank: A Crack in Time

PS3 Jump'n'Run 12





PS3 Ratchet lässt es krachen: Die meiste Zeit seid Ihr mit dem flinken Lombax zu Fuß unterwegs und haut alles um, was Euch ans Fell will. Gegner und Kisten hinterlassen reichlich Schrauben, mit denen Ihr Euch neue, skurrile Waffen leistet.



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Fast wäre hier nur mein "Gut"-Gesicht zu sehen gewesen: Denn so überzeugend die bunte Ballerei mit Hüpfeinlagen ausfällt – es macht sich doch ein gewisses Déjà-vu-Gefühl bemerkbar. Dazu kommt, dass die Bildrate diesmal etwas häufiger wackelt als gewohnt und die Bosskämpfe recht dröge sind. Zum Glück hat sich Insomniac aber genug einfallen lassen, um die Balance zu wahren: Die Rückkehr der Kugelplaneten gekoppelt mit der Erkundung des Weltraums sorgt für eine Prise zusätzlicher Abwechslung. Die Zeitmanipulationsrätsel von Clank entpuppen sich als intelligente Knobeleien, die Ratchets ballerlastige Abschnitte gelungen ergänzen. Wie immer stimmt zudem die feine Präsentation mit toller Synchro, auch die Steuerung passt.



PS3 Der geklonte Clank: Bei den kniffligen Rätseln in der großen Uhr müsst Ihr die Aktionen von mehreren Zeitkopien Eures Helden koordinieren.



PS3 Helden-Tollpatsch Captain Kwark hat sein eigenes Videospiel in Form einer schrägen "Robotron"-Hommage.

Insomniacs Heldenduo Ratchet und Clank ist zurück: "A Crack in Time" schließt unmittelbar an das Ende des Vorgängers an (Aktivitäten aus der Download-Episode "Quest for Booty" spielen keine entscheidende Rolle), was den roten Faden vorgibt. Diesmal sind die beiden Stars meist alleine unterwegs – statt Teamwork stehen die individuellen Stärken im Mittelpunkt.

Ist Ratchet am Zug, wird nach altbekannten Mustern etwas gehüpft und viel mehr geballert. Der Lombax verfügt über ein solides Waffenarsenal, das Ihr teilweise mit gefundenen Zusätzen modifiziert. Wie gehabt gewinnen Eure Wummen durch regelmäßiges Benutzen an Leistung, bei Händlern gönnt Ihr Euch andere Modelle. Gegenüber früheren Teilen wurde die Auswahl etwas abgespeckt, skurrile Favoriten wie Groovitron und Mr. Zurkon-Hilfsdrohne gibt es aber weiterhin. Abwechslung während der Lombax-Tour bringen Schwebestiefel für flotte Lauf- und Sprungpassagen und ein praktisches Sauggefäß. Mit dem nehmt Ihr verschiedene Flüssigkeiten auf, die zur Lösung kleiner Rätselpassagen eingesetzt werden.

Spiel mit der Zeit

Deutlichere Neuerungen erlebt Ihr bei Clanks Ausflügen durch eine kosmische Riesenuhr: Mit Zeitbomben verlangsamt Ihr auf begrenztem Raum das Geschehen, um etwa schnell rotierende Plattformen zu bremsen. In einigen Kammern warten überraschend anspruchsvolle Denkaufgaben auf Euch, die geschickt mit dem Faktor Zeit spielen: So könnt Ihr an diesen Stellen Eure Aktivitäten aufzeichnen und wieder abspielen, um parallel andere Sachen anzustellen. Damit wird es möglich, bis zu vier unterschiedliche Clanks auf einmal agieren zu lassen, die sich gegenseitig Wege frei machen und Schalter aktivieren. Das ist ebenso einfallsreich wie komplex, deshalb können ungeduldige Abenteurer auf Wunsch (und gegen eine stattliche Summe) diese Aufgaben auslassen.

Ein neuer Aspekt im "Ratchet & Clank"-Universum ist die freie Raumfahrt: Wurdet Ihr bislang auf vorgegebene Routen beschränkt, reist Ihr nun häufiger frei durch Galaxien. In denen düst Ihr zum nächsten Einsatzort, kämpft gegen feindliche Angriffsgeschwader oder landet auf kleinen Himmelskörpern. Die kugelrunden Planeten gab es zuvor im zweiten PS2-"Ratchet & Clank": Sie sind als Auflockerung mit Hüpf- oder Kampfeinlagen in Häppchenlänge angelegt und verlängern gelungen die Spielzeit. Denn wer nur stur der Haupthandlung folgt, lässt viele interessante Bonus-Missionen aus und ist nach etwa acht Stunden beim Finale, das diesmal alle Storystränge abschließt. *us*

Entwickler	**Insomniac, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**6. November**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » schließt direkt an die Vorgängerstory an
- » rund 15 Waffen, teilweise modifizierbar
- » Clank-Abschnitte mit zeitbasierten Rätseln
- » bedingt frei erkundbare Weltraumbereiche
- » viele kleine Planeten optional besuchbar

SPIELSPASS 85

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Cooles Heldenduo: Einige neue Ideen machen Laune, ansonsten gibt es die übliche (sehr gute) Baller-und-Hüpf-Kost.**





PS3 Während des Abenteuers fliegt Ihr erstmals frei mit einem Raumschiff durch verschiedene Galaxien (links). Neben den Hauptmissionen landet Ihr auf kleinen Planeten (rechts), um verstreute Zonis und Zusatzmodule für Eure Wummen zu suchen.

Rabbids Go Home

Wii **DS** Geschicklichkeit 

Drei "Raving Rabbids"-Episoden lang piesackten die durchgeknallten Hasen Ubisofts einstmaliges Maskottchen: Damit ist jetzt Schluss, die Franzosen kicken Rayman aus dem Titel und die Abwechslung gleich mit. Dabei kommt die Rahmenhandlung dem skurrilen Humor der Reihe nahe, mit dem sich die Schlappohren einen Multiplayer-Namen gemacht haben: Die Rabbids verwechseln den Mond mit einer riesigen Laterne, von der sie sich lustige Stromschläge erteilen lassen wollen. Also schnurstracks alles, was nicht niet- und nagelfest ist, auftürmen, um den Himmelskörper zu erreichen. Per Nunchuk steuert Ihr einen Hasen-betriebenen Einkaufswagen durch lineare, kleine Levelabschnitte und sammelt Gegenstände. Weicht Hindernissen aus, nutzt Trampoline für höhergelegene Ebenen oder schlagt Wachhunde in die Flucht. Verlieren könnt Ihr die Fracht nicht, gehen Eure drei Lebenslichter aus, fangt Ihr bei den großzügigen Checkpoints neu an.

Minispiele gibt es diesmal nicht, bei guter Punktzahl schaltet Ihr Gadgets frei, mit denen Ihr einen Hasen drangsaliert: Pustet ein Auge fußballgroß auf oder klemmt den Rabbid in einen Schraubstock. Macht davon Fotos und schickt sie Freunden. Die DS-Version ist ein solider "Crazy Machines"-Klon: Meistert 150 Physik-basierte Knobelaufgaben, indem Ihr Kettenreaktionen auslöst. *pu*



Philip Ulc

"LAHM"

Der erste "Rabbids"-Ausflug ohne Rayman strotzt vor Langeweile und repetitivem Leveldesign. Was den Häschen vormals durch witzige Minispiele gelang, fehlt in der aktuellen Episode vollends – die Abwechslung. Die rennspielartige Jagd nach Gegenständen taugt für ein Minispiel, aber nicht als vollwertiges Produkt, denn wir brausen lediglich durch einen Levelschlauch – immer wieder, 40 Missionen lang. Ganz anders die DS-Version, deren unausgegorener Schwierigkeitsgrad aber schnell nervt.



Wii Horizontal, vertikal und auf mehreren Ebenen: Rast mit Eurem Hasen-Mobil über eng gesteckte Pfade, weicht Gefahren aus und sammelt allerlei Gegenstände.



DS Die Knobeleien variieren von trivial bis gefrustetem "Was soll ich machen?"

Entwickler	**Ubisoft Montpellier, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**5. November**
Preis	**50/30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: Rabbid-Genuschel, Text: einstellbar**

- 40 Missionen in 15 Umgebungen
- Rabbid-Avatare basteln und im Spiel nutzen
- auf Handheld erwartet Euch ein Knobelspiel
- DS-exklusiver Level-Editor

SPIELSPASS

	Wii	
Singleplayer	4 von 10	**47**
Multiplayer	4 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	4 von 10	

	DS	
Singleplayer	5 von 10	**55**
Multiplayer	4 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Schnell langweilende Hasenjagd, die ein eigentlich nettes Minispiel auf Überlänge aufbläst und Variation missen lässt.

Guilty Gear 2: Overture

360 Action-Strategie 

Während 2D-Prügler sich mit "Street Fighter IV" und "The King of Fighters XII" immer noch im Comeback-Modus befinden, verlässt der frühere Platzhirsch überraschend die Arena und wendet sich einem neuen Genre zu! Anstatt XXL-Sprites mit abgefahrenen Attacken aufeinander zu hetzen, hat Arc System Works den Großteil der Kämpfer auf die Ersatzbank geschickt und stellt die erstmals dreidimensionalen Helden Ky Kyske und Sol Badguy in den Mittelpunkt einer konfusen Handlung. Ähnlich wie bei Massenprügeleien Marke "Kingdoms Under Fire" wetzt Ihr nicht nur durch die 3D-Szenarien und erledigt mit wilden Combos gnadenlos unterlegene Gegner, Ihr kontrolliert auch Truppenverbände, die strategisch wichtige Punkte der Karte besetzen sollen. *tn*



360 Mit Bildschirmanzeigen wird beim neuen "Guilty Gear" nicht gespart.



Thomas Nickel

"GEHT SO"

Schade, dass der ehemalige 2D-Primus jetzt im 3D-Mittelmaß versumpft. Es gehört Mut dazu, eine etablierte Serie aus ihrem Stammgenre zu reißen und neu zu erfinden. Da ist es doppelt schade, dass es der Umsetzung so an Sorgfalt mangelt. Als reine Massenklopperei wäre das neue "Guilty Gear" okay, aber die aufgesetzten Strategie-Elemente wollen einfach nicht ins Gesamtbild passen.

Entwickler	**Arc System Works, Japan**
Hersteller	**505 Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- komplett geändertes Kampfsystem
- Mix aus Strategie und Action
- konfuse Story

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**59**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » "Guilty Gear" in neue spielerische Fahrwasser zu bringen, ist mutig – die Ausführung lässt zu wünschen übrig.

Tekken 6

PS3 360 Beat'em-Up 16





360 Die Gegnerhorden, die Ihr mit KI-Partnerin Alisa an Eurer Seite in der Kampagne vermöbelt, sind dumm wie Stroh.

TEKKEN-PAKETE

Zwei "Tekken 6"-Sets erscheinen in Deutschland zeitgleich mit der normalen Version: Für gut 80 Euro erhaltet Ihr die Limited Edition samt Spiel, Poster, Artbook und Kapuzenpulli – inklusive coolem "Tekken"-Schriftzeichen auf dem Rücken. Beim ca. 130 Euro teuren Arcade-Stick-Bundle fallen Pulli und Poster weg, das 100-seitige Artbook ist aber auch hier dabei – Prunkstück ist natürlich der Wireless-Fighting-Stick von Hori. Und damit niemand traurig ist, gibt es beide Pakete für beide Konsolen.



Die letzten Jahre waren nicht besonders gut zur "Tekken"-Serie. Teil 5 verkaufte sich schlechter als die direkten Vorgänger, die auf der E3 2005 vorgestellte neue Episode entwickelte sich zum Phantom, jedenfalls auf Konsole – die Arcadefassung erschien bereits vor zwei Jahren. Als schließlich die Sony-Exklusivität dahin war und "Tekken 6" auch für die Xbox 360 angekündigt wurde, interessierte das schon fast keinen mehr – der einstige Sony-Vorzeigetitel, der zusammen mit "Ridge Racer, "Metal Gear Solid" und "Gran Turismo" maßgeblich zum Erfolg der Marke PlayStation beigetragen hatte, war zu einem Multiplattform-Titel unter vielen verkommen.

Sicher, niemand zweifelte ernsthaft an der Qualität des sechsten Teils – sollte er irgendwann erscheinen; im Fokus der Beat'em-Up-Fangemeinde stand aber schon lange nicht mehr die laut Namco erfolgreichste Prügelserie der Welt, sondern ein ganz anderer Titel, dem ein gnadenlos gutes Comeback gelingen sollte: "Street Fighter IV".



360 In einer Mission rollen Sumoringer über die Straße und hüpfen aus dem Gulli.

Doch jetzt will die eiserne Faust zurückschlagen, rechtzeitig vor Weihnachten und ohne ernstzunehmende Konkurrenz in Sichtweite: 40 Kämpfer hat Namco mobilisiert, eine beeindruckende Zahl an coolen Veteranen und charismatischen Neuzugängen. Das Kampfsystem fußt auf einem starken Fundament, dem des anno 2005 spielerisch herausragenden Vorgängers.

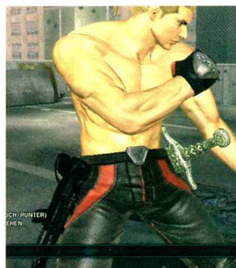
Die lange Zeit zwischen den beiden Titeln merkt man der neuen Episode kaum an – "Tekken 6" spielt sich so routiniert, so exzellent wie der Vorgänger. Das Kampftempo wurde dezent erhöht, die Juggle-Combos weiter gestärkt (durch Abprallen vom Boden) und die Wut-Anzeige eingeführt – bei besonders niedriger Lebensenergie könnt Ihr neuerdings stärker zuschlagen. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Feuerbälle und Waffen sind bei "Tekken" tabu, stattdessen geben sich verschiedenste Kampfsport-Stile die Klinke in die Hand – natürlich stets in merklich übertriebener Ausführung. Mittels doppeltem Druck auf die Oben- oder Untentaste weicht Ihr in die Tiefe aus – meist läuft ein "Tekken 6"-Duell aber in 2D ab. Geblockt wird übrigens automatisch, wenn Ihr die Finger von den Richtungstasten lasst – "Street"- oder "Virtua Fighter"-Fans kommt das anfangs spanisch vor.

40 an der Zahl

Das Gros der flippigen Figuren ist wieder mit an Bord: Bei "Tekken" kämpfen Pandabären gegen Sumoringer, Dämonen gegen geflügelte Schurken und Baumstämme gegen Cyborgs. Sechs Streithälse sind neu (und erweitern den Cast damit auf die Serien-Rekordzahl von 40) – alle Novizen haben sich im Nu in unser Beat'em-Up-Herz geprügelt, weil sie Charisma sowie coole Manöver mitbringen und sich noch unterschiedlicher spielen als z.B. Jin und Kazuya oder Law und Hwoarang.



360 Vier Fäuste gegen den Endboss: Beuteltier-Doppelpack Roger Jr. tritt todesmutig gegen den Drachen-Obermotz Azazel an.





360 Editor-Allerlei: Wir ziehen Neuling Lars das Wams aus und schnallen ihm dafür Waffen an den Gürtel oder ziehen Dragunov eine... äh... fesche Uniform an.



360 Die krachigen Effekte verleihen der Grafik Pep. Die angekündigte Zerstörbarkeit der Areale hingegen tritt nur in seltenen Fällen zu Tage und ist lahm inszeniert.





PS3 Nach Pauls Fußfeger steht Yoshimitsu buchstäblich Kopf (links). Law und Wang kämpfen derweil bei Blitz und Donner.

Wem beim Klang der vertrauten Namen das Herz aufgeht, der findet im nagelneuen Kampagnen-Modus seine Erfüllung: Hier erzählen Cutscenes über Cutscenes eine hanebüchene Story, in dessen Zentrum Neuling Lars steht – Ihr erlebt seine Auseinandersetzungen mit der Mishima Zaibatsu und der G Corporation. Anfangs wird in ellenlangen, schick inszenierten Intros alte "Tekken"-Geschichte aufgewärmt, später prügelt Ihr Euch im "Final Fight"-Stil durch grafisch triste, gleichförmige und eng begrenzte 3D-Areale. Nietet zuerst haufenweise Klon-Klopper um und besiegt dann den Stage-Boss – der ist stets einer der bekannten "Tekken"-Charaktere.

Künstliche Intelligenz findet Ihr im Kampagnen-Modus leider ebenso selten wie gute Texturen, zudem ist die Steuerung mitunter recht zickig und der Schwierigkeitsgrad bald gesalzen – wer nicht großer Fan von Sidescroll-Prüglern ist, wirft schnell die Flinte ins Korn. Das ist umso ärgerlicher, weil Ihr den klassischen Story-Modus (samt Render-Ending) nur mit Charakteren bestreiten dürft, die Ihr in der Kampagne bezwungen habt.

Die im Vorfeld angepriesene Online-Koop-Variante der Kampagne soll übrigens im November per kostenlosem Update nachgereicht werden. Ähnlich verhält es sich mit dem Online-Versus-Modus: Erst ab Releasetag will Namco den per Download-Patch aktivieren – deshalb konnten wir ihn leider noch nicht auf Herz und Nieren testen. Ansonsten sind alle Standard-Modi enthalten: Lasst in Arcade-, Survival-, Training- oder Time-Attack-Variante die Fäuste fliegen oder verziert Eure Fighter im Editor mit unzähligen Items. *ms*

BEWEGUNGSUNSCHÄRFE: AN ODER AUS?

Ganz klein macht sich die Option 'Bewegungsunschärfe: An oder Aus' im hintersten Winkel des Menüs. Kein Wunder: Standardmäßig ist die im Englischen 'Motion Blur' betitelte Technik eingeschaltet – schließlich waren die superflüssigen Kämpfe mit 60 Bildern pro Sekunde von Anfang an ein Werbeschlagwort der Entwickler. Schaltet Ihr den Effekt aus, wirken die Animationen in der Tat ein bisschen abgehackter – ein eklatanter Unterschied ist aber nicht erkennbar. Beim Erstellen der Screenshots auf dieser Seite haben wir den Unschärfe-Effekt deaktiviert, sonst hätten alle Bilder so verwischt wie rechts ausgesehen.



Matthias Schmid

"SUPER"

Anfangs war ich enttäuscht von der technischen Seite: "Tekken 6" kann grafisch z.B. mit "Soulcalibur IV" nicht Schritt halten – schon gar nicht im teils wirklich hässlichen Kampagnen-Modus. Auch die Inszenierung der zahlreichen Story-Echtzeit-Sequenzen finde ich nicht mehr zeitgemäß – "Uncharted 2" oder "Metal Gear Solid 4" zeigen, wie Echtzeit-Cutscenes heutzutage aussehen können. Echte "Tekken"-Jünger freuen sich dennoch über die Flut an Insider-Informationen. Leider sind die repetitiven Kampagnen-Missionen spielerisch nicht das Gelbe vom Ei – weder mit Stick noch mit Kreuz flutscht die Steuerung. Und dennoch finde ich das Spiel "SUPER" – warum? Weil die wichtigen Dinge stimmen. Das Kampfsystem ist flüssig und mannigfaltig, die Duelle packend schnell, die Steuerung so flüssig wie die Animationen. Auch das Kämpferaufgebot überzeugt – zudem kann ich die Jungs und Mädels im Editor mit (zu teuren) Items noch aufmotzen.

Entwickler	**Namco-Bandai, Japan**
Hersteller	**Namco**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

- » **PS3 vs. 360:** Grafik ist auf 360 leicht besser
- » 40 spielbare Kämpfer (alle sofort wählbar)
- » große Kampagne im "Final Fight"-Stil
- » 1,8 GB optionale Installation auf PS3

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Trotz unspektakulärer Grafik und abwechslungsarmer Kampagne ein spielerisch exzellenter Prügler mit coolen Kämpfern.**

Spore Helden

Wii Jump'n'Run 6

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie: Teuflische Kristalle regnen auf einen friedlichen Planeten und infizieren die Lebewesen mit dem Bösen. Ihr beginnt Euer Abenteuer als Kopffüßler und sammelt 250 Körperteile, aus denen Ihr eine individuelle Kreatur entwickelt. Mit dieser gilt es, die fiesen Kristalle zu sichern, infizierte Lebewesen zu befreien und allerlei Such- und Geschicklichkeitsmissionen zu bestehen. Dabei sorgen vor allem die vielen Talente für Abwechslung, denn einige Abschnitte lassen sich nur mit entsprechenden Fähigkeiten wie Schwimmen und Weitsprung erkunden. Wer etwas experimentiert, kann im allgegenwärtigen Editor für jede Aufgabe die optimale Figur erstellen: Mal züchtet Ihr ein Raubtier, mal ein Kraxelgenie. Für Kämpfe wird in einen speziellen Duellmodus gewechselt, in dem man abwechselnd angreift: Bleibt Ihr siegreich, nehmt Ihr dem Gegenüber neue Körperteile ab. Leider nutzen Euch beim Kampf nur offensive Teile, Eigenschaften wie Agilität könnt Ihr kaum ausspielen – spielerische Taktik bleibt beim Schlagabtausch weitgehend auf der Strecke.

Abseits des Story-Modus dürft Ihr in der Sporepädie schmökern und in der Mehrspieler-Variante die Kreationen Eurer Freunde zum Duell fordern. *oe*



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

"Spore Hero" ist ein Hüpfer zum Experimentieren samt reichlich Humor, der mit dem Kampfmodus die Hektik aus dem Abenteuer nimmt: So kommen auch kleine Spieler bestens mit dem ständig wechselnden Handling der Figur zurecht. Erfahrenen Zockern sind die Kämpfe allerdings zu simpel und die Missionen zu anspruchslos: Oft muss man einfach nur von A nach B laufen, ein Item oder Gesprächspartner finden, echte Rätsel gibt Euch "Spore Helden" nur selten auf – da fühlt man sich stellenweise schon mal unterfordert.



Wii Vier Augen, Staksbeine und ein Fressmaul: Mit einem Ungeheuer jagt Ihr so manchem friedlichen Zeitgenossen einen mächtigen Schrecken ein!



Wii Jetzt wird gestampft: Im Editor bearbeitet Ihr Eure Figur.

Entwickler	**Maxis, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- 250 Körperteile mit individuellen Talenten
- viele versteckte Boni und Ereignisse
- umfangreiche Sporepädie
- hetzt Eure Kreaturen im Zweispieler-Modus aufeinander

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**67**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Niedliche Monsterbastelei mit vielfältig entwickelbarem Helden, aber ohne dramaturgische Höhen.**

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

Wii Jump'n'Run 12

Die Rache von King Piccolo führt Euch zum Ursprung der Manga-Serie zurück: Son Goku und seine Freundin Bulma erkunden in diversen Episoden 3D-Levels, durch die 2D-Pfade führen – die Kamera schwenkt je nach Bedarf in eine seitliche Perspektive. Ihr klettert zu Schatzkisten auf entlegenen Plattformen, schwingt an Energiebällen über Abgründe und weicht auf dem Wildwasserfloß gierigen Haien aus. Bei den Obermotzkämpfen wuselt Ihr in alle Richtungen durch die Arena, um den Angriffen der mächtigen Rivalen zu entkommen. Aufgemischt werden die Widersacher mit Combos und den Superattacken, für die Ihr spirituelle Energie sammelt. Die schwungvolle Comicgrafik und die vielen Zwischenszenen bringen dabei den Charme der Manga-Vorlage bestens zur Geltung: Fans werden begeistert sein. *oe*



Oliver Ehrle

"GUT"

Die flott wechselnden Aufgaben und die pfiffige Manga-Optik machen "Revenge of King Piccolo" zu einem vergnüglichen Abenteuer, das nicht nur Kenner anspricht. Dank der griffigen Steuerung gehen Kämpfe und Kraxeleien locker von der Hand, obwohl reichlich Timing und Übersicht gefordert werden. Für Zweispieler-Duelle ist das Kampfsystem aber zu flach.



Wii Volle Breitseite: Natürlich beherrscht Goku den Superstrahl, mit dem Ihr die fetten Obermotze aufs Korn nehmt.

Entwickler	**Namco-Bandai, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**in Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- spielt die Handlung des Originalmangas
- abwechslungsreiche Episoden mit turbulenten Aufgaben
- griffige Steuerung
- Duellmodus für erspielte Figuren

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Lasst es krachen: dynamisches Abenteuer zur Manga-Vorlage mit abwechslungsreich präsentierten Episoden.**

Magna Carta 2

360 Rollenspiel 12

Staatsstreich im Königreich Lanzheim, Premierminister Schuenzeit reißt sich Thron und Nordarmee unter den Nagel: Nur Prinzessin Melissa kann entkommen, an der Seite ihres Freundes Juto verbringt sie ein Leben im Exil – zumindest für wenige Jahre, denn schon bald kommen die Häscher von Schuenzeit dem Duo auf die Spur. Zusammen mit weiteren Gefährten machen sich die Helden auf, dem widerlichen Imperator einen Strich durch die Rechnung zu machen. Das funktioniert nach traditioneller Rollenspielmanier: In Dörfern und Festungen erplaudert Ihr Missionen, die Euch in allerlei Kerker und Tempel führen. Dort mischt Ihr zusammen mit den KI-Freunden die imperialen Soldaten und Monster in Echtzeit auf: Zückt das Schwert und greift mit Combo, allerlei erlernbaren Spezialangriffen und Konterattacke an. Nach dem Active-Turn-Battle-System müsst Ihr dabei Verschnaufpausen einlegen, sonst kommt Euer Held aus der Puste und ist dann dem Feind wehrlos ausgeliefert. Eure Freunde stürzen sich eigenständig ins Getümmel und agieren dabei recht geschickt, Ihr könnt Euch stets auf sie verlassen. Im Laufe des Abenteuers lernen die Helden Teamangriffe und das Führen verschiedener Waffen, einen Mehrspieler-Modus wie in der "Tales"-Serie gibt es aber nicht. *oe*



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

"Magna Carta 2" unterhält mit spektakulären Szenen und wüsten Teamschlachten, trotzdem will der Funke nicht so recht überspringen: Die Story kommt wie vom Fließband, die englischen Sprecher labern die Dialoge emotionslos vom Blatt und die Figuren lassen gelangweilt die Arme baumeln. Die Kämpfe werden im späteren Verlauf nicht spannender, die neuen Talente bringen kaum neue Facetten ins Spiel. Auch bei den Missionen hat man sich nicht viel einfallen lassen, hinter dem Tohuwabohu der Handlung versteckt sich ein gemäßigtes Abenteuer.



360 Lasst den Kameraden den Vortritt: Solange sich Obermotze an den Freunden austoben, könnt Ihr ihre Angriffe studieren und Flankenmanöver starten.



360 Die Minimap weist Euch den Weg zur nächsten Handlungsszene.

Entwickler	**Namco-Bandai, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- Team-Kämpfe mit KI-Freunden
- einfache Handhabung
- unspektakuläre Aufgaben
- gelangweilte Synchronsprecher
- altbackene Handlung

SPIELSPASS 68

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Labern und kämpfen: Action-Rollenspiel mit ansprechender Anime-Grafik, aber dröger Aufmachung.**

Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel

DS Rollenspiel 0

Nach "Zeit" und "Dunkelheit" macht sich jetzt das "Erkundungsteam Himmel" auf den Weg, die sagenhafte Pokémon-Insel zu erkunden: Ihr kombiniert ein Abenteuerduo aus 19 Helden und 21 Partnern, tretet der wüsten Kudeluff-Gang bei und meistert Missionen, die Ihr am schwarzen Brett im Hauptquartier abgreift. Die Aufträge führen Euch in Kerker, Höhlen und Gebirgslabyrinthe, die bei jedem Besuch zufällig generiert werden: Es gilt, eine vorgegebene Ebene zu erreichen, um räuberische Pokémon zu stellen oder verlorene Items zu bergen – gekämpft wird rundenweise. Letztendlich unterscheiden sich die beiden Missionstypen nur durch das Finale mit den Schurken, etwas mehr spielerische Abwechslung und ein paar Rätsel hätte sich Chunsoft bei der dritten Episode schon einfallen lassen können. Neu sind lediglich diverse Handlungsszenen, Widersacher und jetzt 490 Pokémon-Typen, zudem wurde die Hilfe-Funktion verbessert. Deshalb gleicht "Erkundungsteam Himmel" über weite Strecken den Vorgängern: Ihr beginnt wie gewohnt als Schiffsbrüchiger, strandet im selben Pokémon-Dorf und besucht Levels, die optisch wie spielerisch keine Neuerungen bringen. Allein wegen der aktuellen Auswahl an Schützlingen lohnt sich der Kauf nicht: Nur wer "Pokémon Mystery Dungeon" vergöttert, wirft einen Blick auf das Abenteuer. *oe*



DS Die Automap zeichnet den Levelgrundriss über das Geschehen, was gelegentlich zu Verwirrung führt: Per Tastendruck blendet Ihr die Spielgrafik aus.



DS Das kennt man: Handel und Plaudereien erledigt Ihr im Pokémon-Dorf.



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Wie oft will Chunsoft dasselbe Spiel mit neuen Pokémon verkaufen? Nach drei Episoden wird es langsam Zeit für echte Verbesserungen: Immer noch ist der untere Bildschirm hoffnungslos überladen, während der obere Screen nur die Tastenbelegung zeigt – das ganze Abenteuer über! Für den nächsten Teil wünsche ich mir mehr Komfort und Aufgaben.

Entwickler	**Chunsoft, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- trainiert ein individuelles Team
- ruft Freunde per E-Mail zur Hilfe
- neue Handlungselemente und Pokémon
- nur 2 Missionstypen
- eintönige Zufallslevels

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Nachschlag für Kerkersüchtige: experimentierfreudiges Erkundungsabenteuer, das Kennern kaum Neues bietet.**

DJ Hero

PS3 360 PS2 Wii Musikspiel 0

M! HIT



PS3 Spielt Ihr zu zweit, kommt es auf Geschick und Reaktionsschnelligkeit an: Denn nur wer als Erster eine Effektzone (hier auf der blauen Spur) aktiviert, kommt in den Genuss des höheren Punktemultiplikators.

VOLLE KONTROLLE

Wie es sich für ein zünftiges Musikspiel gehört, braucht auch "DJ Hero" einen eigenen Controller. Deshalb ist im Bundle für 110 Euro ein Turntable enthalten (siehe Bild) – das uns vorliegende Vorab-Exemplar überzeugte durch saubere Verarbeitung und eine gut fühlbare Mittelstellung des Crossfader-Reglers. Ärgerlich für Partymusiker: Eine einzelne Veröffentlichung des Controllers ist bislang nicht geplant. Luxus-Plattenaufleger gönnen sich die 'Renegade Edition' für 200 Euro: Die enthält ein edel im Gold-Look aufgepimptes Turntable, einen zum DJ-Pult umfunktionierbaren Reisekoffer sowie eine CD mit exklusiven Remixes von Jay-Z und Eminem.



Die Flut an Musikspielen hält unvermindert an, auch wenn bei Konsumenten hier und da Ansätze eines Übersättigungsgefühls auszumachen sind: Wie viele Titel, bei denen man mit Gitarren und Schlagzeug hantiert oder in ein Mikro trällert, braucht der gewöhnliche Zocker noch? Activision lässt sich davon nicht beirren und schickt weiter Nachschub wie "Band Hero" an den Start, auch die rivalisierende Marke ist mit "Lego Rock Band" in Kürze wieder vertreten. Weil aber selbst die größten Fließbandproduzenten einsehen, dass Abwechslung gut tut, wird das Musikerlebnis auch auf andere Weise angegangen: Bei "DJ Hero" lasst Ihr Drumkit und Mikrofon stehen und hantiert dafür mit Mixer und Plattenteller.

Ohne den passenden Turntable-Controller (siehe Kasten) kommt Ihr gar nicht über den Startbildschirm hinaus. Zudem müsst Ihr zwingend das erste Tutorial absolvieren, bevor die restlichen Optionen zugänglich werden. Das ist sinnvoll, denn angeleitet von Szenen-Ikone Grandmaster Flash lernt Ihr die wichtigsten Grundlagen kennen, die sich spürbar vom gewohnten Gitarren-und-Drums-Allerlei abheben. Schließlich spielt Ihr nicht einfach Lieder nach, sondern mischt jeweils zwei Titel zusammen. Mit 93 Mixes (siehe unten) ist eine reichhaltige Auswahl vorhanden, die sich an Songs aus allen möglichen Genres von Hip-Hop, Elektronik und Pop bis hin zu klassischen

ALLE 93 MIXES

Mixes von FreeStyleGames:

2Pac - "All Eyez On Me" vs. The Aranbee Pop Orchestra - "Bittersweet Symphony (Instrumental)"
50 Cent - "Disco Inferno" vs. David Bowie - "Let's Dance"
50 Cent - "Disco Inferno" vs. InDeep - "Last Night A DJ Saved My Life"
Afrika Bambaataa - "Zulu Nation Throwdown" vs. Freedom Express - "Get Down"
Beastie Boys - "Intergalactic" vs. Blondie - "Rapture"
Beck - "Where It's At" vs. DJ Shadow - "Six Days (Remix ft. Mos Def)"
Bell Biv DeVoe - "Poison" Beat Juggle
Bell Biv DeVoe - "Poison" vs. Cameo - "Word Up!"
Benny Benassi - "Satisfaction" vs. Tiësto - "Elements Of Life"
Billy Squier - "The Big Beat" vs. N.E.R.D. - "Lapdance"
Black Eyed Peas - "Boom Boom Pow" vs. Benny Benassi - "Satisfaction"
Bobby "Blue" Bland - "Ain't No Love In The Heart Of The City" vs. 2Pac - "How Do You Want It"
Bobby "Blue" Bland - "Ain't No Love In The Heart Of The City" vs. Connie Price & The Keystones - "Fuzz And Them"
Chuck Brown & The Soul Searchers - "Bustin' Loose" vs. Young MC - "Bust A Move"
Cypress Hill - "Insane In The Brain" vs. Classics IV - "Spooky"
Cypress Hill - "Insane In The Brain" vs. David Axelrod - "The Edge"
Daft Punk - "Around The World" vs. Young MC - "Bust A Move"
Daft Punk - "Da Funk" vs. N.A.S.A. - "Strange Enough ft. Karen O, ODB & Fatlip"
Daft Punk - "Megamix 1"
Daft Punk - "Megamix 2"
Daft Punk - "Robot Rock" vs. Queen - "We Will Rock You"
Daft Punk - "Short Circuit" vs. Boogie Down Productions - "Jack Of Spades"
Daft Punk - "Technologic" vs. Gary Numan - "Cars"
Daft Punk - "Television Rules the Nation" vs. No Doubt - "Hella Good"
David Axelrod - "The Edge" vs. Eric B. & Rakim - "Eric B. Is President"
Dizzee Rascal - "Fix Up, Look Sharp" vs. DJ Shadow - "Organ Donor (Extended Overhaul)"
Dizzee Rascal - "Fix Up, Look Sharp" vs. Justice - "Genesis"
DJ Shadow - "Six Days (Remix ft. Mos Def)" vs. D-Code - "Annie's Horn"
Eminem - "My Name Is" vs. Beck - "Loser"
Fedde Le Grand - "Put Your Hands Up For Detroit" vs. Sandy Rivera and David Penn - "I Can't Stop (David Penn Remix)"
Foo Fighters - "Monkey Wrench" vs. Beastie Boys - "Sabotage"
Gorillaz - "Feel Good Inc." vs. Blondie - "Atomic"
Gwen Stefani - "Hollaback Girl" vs. Gorillaz - "Feel Good Inc."
Gwen Stefani - "Hollaback Girl" vs. Rick James - "Give It To Me"
Herbie Hancock - "Rockit" Beat Juggle
InDeep - "Last Night A DJ Saved My Life" vs. Cameo - "Word Up!"
Jackson 5 - "I Want You Back" vs. Third Eye Blind - "Semi-Charmed Life"
Jackson 5 - "I Want You Back" vs. Third Eye Blind - "Semi-Charmed Life"
JAY-Z feat. Pharrell - "Change Clothes" vs. 2Pac - "All Eyez on Me"
JAY-Z - "Izzo (H.O.V.A.)" vs. Eminem - "My Name Is"
JAY-Z - "Izzo (H.O.V.A.)" vs. Jackson 5 - "I Want You Back"
JAY-Z - "Excuse Me Miss" vs. Rick James - "Give It To Me"
Jean Knight - "Mr. Big Stuff" vs. Masta Ace - "Born To Roll"
Jurassic 5 - "Jayou" vs. Billy Squier - "The Big Beat"
Jurassic 5 - "Jayou" vs. Herbie Hancock - "Rockit"
Kid Cudi - "Day 'N' Nite" vs. Black Eyed Peas - "Boom Boom Pow"
Kool Moe Dee - "How Ya Like Me Now" vs. Reel 2 Real featuring The Mad Stuntman - "I Like To Move It"
M.I.A. - "Paper Planes" vs. Wale - "Lookin' At Me"
Marvin Gaye - "I Heard It Through The Grapevine" vs. David Bowie - "Let's Dance"
Marvin Gaye - "I Heard It Through The Grapevine" vs. Gorillaz - "Feel Good Inc."
Motörhead - "Ace Of Spades" vs. Noisia - "Groundhog"
N.A.S.A. - "Strange Enough ft. Karen O, ODB & Fatlip" vs. Isaac Hayes - "Theme From Shaft"
Paul van Dyk - "Nothing But You" vs. Sandy Rivera and David Penn - "I Can't Stop (David Penn Remix)"
Public Enemy - "Shut 'Em Down" vs. Beck - "Where It's At"
Public Enemy featuring Zakk Wylde - "Bring The Noise 20XX"
Queen - "Another One Bites The Dust" vs. Daft Punk - "Da Funk"
Rihanna - "Disturbia" vs. Kid Sister - "Control"
Rihanna - "Disturbia" vs. The Killers - "Somebody Told Me"
Rihanna - "Disturbia" vs. The Trammps - "Disco Inferno"
Shlomo - "Beats" vs. Billy Squier - "The Big Beat"
Street Sweeper Social Club - "Fight! Smash! Win!" vs. Beastie Boys - "Intergalactic"
Tears For Fears - "Shout" vs. DJ Shadow - "Six Days (Remix ft. Mos Def)"
Tears For Fears - "Shout" vs. Eric Prydz - "Pjanoo"
The Killers - "Somebody Told Me" vs. Eric Prydz - "Pjanoo"
Vanilla Ice - "Ice Ice Baby" vs. MC Hammer - "U Can't Touch This"
Vanilla Ice - "Ice Ice Baby" vs. Paula Abdul - "Straight Up"
Wale - "Lookin' At Me" vs. Black Eyed Peas ft. Tippa Irie - "Hey Mama"
Weezer - "Beverly Hills" vs. Evidence, The Alchemist, Aceyalone, Rakaa & 88 Keys - "Fresh Rhymes And Videotape"
Wild Cherry - "Play That Funky Music" vs. Gang Starr - "Just To Get A Rep"

Mixes von DJ Shadow:

Beastie Boys - "Here's A Little Somethin' For Ya" vs. DJ Shadow - "The Number Song (2009 Version)"
Boogie Down Productions - "Jack Of Spades" vs. David Bowie - "Let's Dance"
Chuck Brown & The Soul Searchers - "Bustin' Loose" vs. The Zombies - "Time Of The Season"



360 Bei zehn Mixes kann ein zweiter Spieler zur Gitarre greifen und mitmachen. Seid Ihr allein, langt ein CPU-Musikus stellvertretend in die Saiten.



360 Der Pfeil auf der grünen Spur zeigt es an: Hier muss die Richtung beim Scratchen stimmen – ein Fall für DJs, die schon etwas mehr Übung haben.

Discostampfern und sogar hartem Rock bedienen. Natürlich spielt wie immer der persönliche Geschmack eine Rolle, doch wir legen uns fest: In Sachen Abwechslung und professioneller Abmischung setzt "DJ Hero" neue Maßstäbe.

Auf dem Bildschirm seht Ihr eine Notenbahn, die sich optisch an einer Vinyl-Schallplatte orientiert und mit drei farbigen Spuren versehen ist: Die linke und rechte stehen für einen der zwei Songs des Mixes, die mittlere Bahn für zusätzliche Samples. Auf allen scrollen farbige Symbole nach unten: Bei normalen runden Elementen drückt Ihr die entsprechende Taste auf Eurem Plattenteller im richtigen Moment – ganz wie bei den meisten Musikspielen. Anders bei Feldern, in denen Pfeile eingezeichnet sind: Dann heißt es, den Knopf festzuhalten und zugleich die Platte vor- und zurückzubewegen – also zu scratchen. Mehr wird im einfachen Schwierigkeitsgrad nicht verlangt, ambitionierten DJs ist das freilich zu wenig.

Plattendreher-Power

Ab der mittleren Einstellung kommt der Crossfader hinzu. Per Schieberegler blendet Ihr Songspuren aus, wenn die Linien auf dem Bildschirm einen Knick machen. Erfreulicherweise fällt die Lernkurve moderat aus, weshalb Ihr mit etwas Übung bald die ersten 5-Sterne-Wertungen einfahrt. Richtig anspruchsvoll wird es in den höheren Schwierigkeitsstufen, wenn etwa bei den Scratches die Richtung jeder Bewegung explizit vorgeschrieben ist. Garniert wird das Geschehen durch den Euphorie-Einsatz (entspricht der Star Power anderer Musikpiele) und den Effektregler (vergleichbar mit der Whammy Bar von Gitarren). Dass Frust aufkommt, verhindert ein simpler Kniff: Egal, wie oft Ihr vorbeilangt – eine Runde wird nie vorzeitig abgebrochen.

So spielt Ihr Euch durch Setlisten, die teilweise von prominenten Plattendrehern zusammengestellt wurden. Dabei schaltet Ihr weitere Songs, Bühnen, DJs (einen eigenen Charakter dürft Ihr nicht erstellen) oder Outfits frei. Und weil es doch nicht ganz ohne Gitarre geht, packten die Entwickler zehn Mixes auf die Disc, bei denen ein zweiter Musikant mit der Plastikklampfe in gewohnter Manier mitspielen kann.

Als Auftakt einer neuen Musikspielreihe abseits des gängigen Band-Konzepts macht "DJ Hero" eine starke Figur, richtige Schwächen gibt es nicht. Zwar hätten wir uns etwas mehr Spielmodi und an einigen Ecken eine schlüssigere Menüführung gewünscht, doch angesichts des rundum überzeugenden Spielgefühls fällt das kaum ins Gewicht. Deshalb: Keine Angst vor dem Plattenteller – "DJ Hero" bringt mächtig frischen Wind in die Musikspielwelt. *us*

Mixes von Cut Chemist:
Beastie Boys - "Lee Majors Come Again" vs. Daft Punk - "Da Funk"

Mixes von DJ AM:
Bell Biv DeVoe - "Poison" vs. Beastie Boys - "Intergalactic"
Gwen Stefani - "Hollaback Girl" vs. InDeep "Last Night A DJ Saved My Life"

Mixes von DJ Jazzy Jeff:
Tears For Fears - "Shout" vs. Eric B. & Rakim - "Eric B. Is President"
The Aranbee Pop Orchestra - "Bittersweet Symphony (Instrumental)" vs. LL Cool J - "Rock The Bells"

Mixes von DJ Yoda:
Jackson 5 - "I Want You Back" vs. Gang Starr - "Just To Get A Rep"
Little Richard - "Tutti Frutti" vs. Shlomo - "Beats"

Mixes von DJ Z-Trip:
Foreigner - "Juke Box Hero" vs. DJ Z-Trip ft. Murs - "DJ Hero"
Foreigner - "Juke Box Hero" vs. DJ Z-Trip ft. Murs - "DJ Hero"
Public Enemy ft. Zakk Wylde - "Bring The Noise 20XX" vs. Justice - "Genesis"
Queen - "Another One Bites The Dust" vs. Beastie Boys - "Brass Monkey"

Mixes von Grandmaster Flash:
Grandmaster Flash's - "Boom" vs. "Tap"
Grandmaster Flash, DJ Kool, DJ Demo - "Here Comes My DJ" vs. Gary Numan - "Cars"
Herbie Hancock - "Rockit" vs. N.E.R.D. - "Lapdance"

Mixes von J.Period:
Gang Starr - "Just To Get A Rep" vs. Mobb Deep - "Shook Ones, Pt 2"
Q-Tip - "Good Thang" vs. Billy Squier - "The Big Beat"

Mixes von The Scratch Perverts:
Common - "Universal Mind Control (U.M.C.)" vs. Masta Ace - "Jeep A** Gutter (Aaron LaCrate & Debonair Samir RMX)"
Daft Punk - "Robot Rock" vs. Hashim - "Al Naafyish (The Soul)"
M.I.A. - "Paper Planes" vs. Eric B. & Rakim - "Eric B. Is President"
Noisia - "Groundhog" Beat Juggle
The Scratch Perverts Beats and Pieces

Kursive Mixes können mit Gitarrenbegleitung gespielt werden


360 Zu echten Dancefloor-Helden wie Daft Punk & Co. gesellen sich skurrile Original-DJs.


360 Individualisiert Euren Auftritt, indem Ihr u.a. Kopfhörer, Outfits und DJ-Deck auswählt und verziert.


"GUT"

Michael Herde

Ungeachtet der hervorragenden Spielbarkeit muss ich Kritik üben: Da "DJ Hero" spielerisch komplexer als sein Gitarren-Pendant ist, eignet es sich weniger gut für lustige Partyabende mit Nicht-Zockern. Als mittelprächtiger Plastikklampfen-Rocker und DJ-Novize war ich aber überrascht, dass ich auf 'schwer' schnell Erfolge feierte. Prima finde ich auch, dass meine Playlist ohne nervige Ladepausen einen Mix nach dem anderen auf den Bildschirm zaubert – was auch noch fett klingt.


"SUPER"

Ulrich Steppberger

"DJ Hero" hat mich seit der ersten Ankündigung fasziniert, doch stets blieben Zweifel: Kann das wirklich funktionieren? Nach dem Durchspielen steht die Antwort fest: Ja – und wie! Mit dem Turntable-Controller kommt Ihr nach kurzer Eingewöhnungszeit so gut klar, dass sich die treibenden Songcollagen schwungvoll mixen lassen. Danks des starken Sounds dreht man die Lautstärke gerne hoch, die Scratch- und Crossfader-Einsätze machen Laune ohne Ende. Seit meiner ersten Schlagzeug-Session bei "Rock Band" hatte ich nicht mehr so viel Spaß mit einem neuen Musikspiel. Klar, mehr Optionen und eine noch schnittigere Präsentation wären okay gewesen, aber das Wesentliche stimmt – und das zählt.

Entwickler	**FreeStyleGames, England**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**110 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 93 Remixes, davon 10 mit Gitarrenbegleitung spielbar
- 16 DJs – teils original, teils prominent
- 9 Bühnen
- umfang- und hilfreiches Tutorial

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	10 von 10

90

FAZIT » **Erfrischend anders: Das Turntable-Musikspiel ist die großartige Alternative zu den Band-Kollegen.**

Lips: Number One Hits

360 Musikspiel USK 0



360 Highlight: Culture Club's "Karma Chameleon" ist für Karaoke super geeignet.

Vor einem Jahr wagte Microsoft mit "Lips" den Vorstoß in das von "SingStar" dominierte Karaoke-Genre. Dank der Expertise der Musikspielprofis von iNiS ("Elite Beat Agents") gelang sofort der Einstieg auf Augenhöhe mit Sonys Platzhirsch. Mittlerweile trällern zahlfreudige Xbox-360-Besitzer zu über 100 Liedern – jetzt kommen 40 neue Hits dazu. So viele Chartstürmer stecken in "Lips: Number One Hits", das sich eher als Songpaket denn als Nachfolger versteht. Grafische Aufmachung, Spielmodi (z.B. das putzige Küss-Spiel), Optionen, Community-Features & Co. – all das kennen wir vom Original. Die mitlaufende Linie, die zeigt, welche Stelle Ihr aktuell singt, sollte deutlicher sein – Percussion-Einlagen (via Mikro-Schütteln) übersahen wir immer wieder.

Das Einspeisen eigener Lieder von der Festplatte ist erneut möglich – Songtexte und Tonhöhen-Balken fehlen aber nach wie vor. Dafür erspielt Ihr durch gute Leistungen Klamotten für Euren Xbox-Avatar und ladet mit dem beiliegenden Code ein Fünf-Lieder-Paket Eurer Wahl gratis herunter. Letzte Info: Am 13.11. kommt schon das nächste "Lips" mit deutschen Partyknallern. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

Auch wenn ich privat Tönen härterer Gangart lausche, hat mich das Karaoke-Virus fies erwischt: Vor allem zu zweit macht das Trällern der Pop-, Rock- und Hip-Hop-Nummern verdammt Spaß – letztere meistern aber nur Schnellsprech-Akrobaten auf ehrliche Weise. Alle anderen summen einfach mit oder pusten ins Mikro, das klappt immer noch viel zu gut. Außerdem hätte ich gerne einen Vierspieler-Versus-Modus gehabt – denn die anderen Mehrspieler-Varianten kenn' ich doch schon aus dem ersten "Lips". Ein Lob geht an die Songauswahl – außer DJ Ötzi kann man fast alles singen...

DIE 40 SONGS

- **California Love** – 2Pac feat. Dr. Dre
- **Don't Matter** – Akon
- **Barbie Girl** – Aqua
- **The Tide Is High** – Atomic Kitten
- **Loser** – Beck
- **Don't Phunk With My Heart** – Black Eyed Peas
- **Heart Of Glass** – Blondie
- **Love Generation** – Bob Sinclair
- **Don't Worry, Be Happy** – Bobby McFerrin
- **Bubbly** – Colbie Caillat
- **Viva La Vida** – Coldplay
- **Karma Chameleon** – Culture Club
- **(I Just) Died In Your Arms** – Cutting Crew
- **Hey Baby** – DJ Ötzi
- **More Than Words** – Extreme
- **Big Girls Don't Cry** – Fergie
- **She Drives Me Crazy** – Fine Young Cannibals
- **Broken Strings** – J. Morrison feat. N. Furtado
- **I'm Yours** – Jason Mraz
- **Heartless** – Kanye West
- **Just Dance** – Lady Gaga feat. Colby O'Donis
- **The Fear** – Lily Allen
- **Around The Way Girl** – LL Cool J
- **Touch My Body** – Mariah Carey
- **I Heard It Through The Grapevine** – Marvin Gaye
- **U Can't Touch This** – MC Hammer
- **How You Remind Me** – Nickelback
- **Always On My Mind** – Pet Shop Boys
- **Hey There Delilah** – Plain White T's
- **Disturbia** – Rihanna
- **Millennium** – Robbie Williams
- **The Look** – Roxette
- **Oh, Pretty Woman** – Roy Orbison
- **I Don't Feel Like Dancin'** – Scissor Sisters
- **Push The Button** – Sugababes
- **Everybody Wants To Rule...** – Tears for Fears
- **I Get Around** – The Beach Boys
- **Lovefool** – The Cardigans
- **Apologize** – Timbaland feat. OneRepublic
- **Ready, Set, Go!** – Tokio Hotel

Entwickler	**iNiS, Japan**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro / 70 Euro (mit 2 Mikros)**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch Text: einstellbar**

- 40 radiotaugliche Chart-Hits
- Mehrspieler-Modi wie im Original-"Lips"
- motivierendes Punkte- & Pokal-System

SPIELSPASS 78

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Auch wenig Neuerungen können viel Spaß machen: erneut kompetentes Karaokespiel mit gelungener Radio-Pop-Songliste.**

Kampf der Giganten: Drachen

DS Geschicklichkeit USK 6

Drachen sind wie Menschen: es gibt gute und böse. Letztere wollen die gutmütigen Fabelwesen auslöschen. Warum? Das ist egal. Wer soll es richten? Ihr, in der schuppigen Haut eines edlen Feuerspuckers. Bereist vier Gebiete auf der Suche nach Edelsteinen, die Spezialfähigkeiten wie Giftangriff oder Heilzauber freischalten.

Ihr durchstreift kleine 3D-Areale und duelliert Euch mit anderen Drachen. Via Stylus-Bewegungen in vier möglichen Richtungen blockt Ihr Angriffe oder weicht aus, mit schnellen Pfeilbewegungen auf dem Touchscreen attackiert Ihr. Für eine Prise Taktik sorgen aufladbare Spezialangriffe, bei denen die Ihr vorgegebene Formen nachzeichnet. *pu*



DS Duelle sind das zentrale Spielelement.



Philip Ulc

"GEHT SO"

Im Vergleich zum "Dinosaurier"-Vorgänger ist die "Drachen"-Edition richtig hübsch. Schnelle Kameraschnitte und schicke Lichteffekte sorgen zudem für Dynamik während der Kämpfe. Die Steuerung ist dagegen träge, gezielte Verteidigungsmanöver fallen schwer. Zudem sind die Duelle zu einfach, permanentes Stylus-Rubbeln führt oft zur erfolgreichen Attacke.

Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: deutsch**

- 4 Gebiete, 125 Edelsteine
- taktischer Einsatz von Edelsteinen
- Steuerung komplett über Stylus
- ändert Drachen in Form und Farbe
- inkl. echtem Kartenspiel mit 15 Karten

SPIELSPASS 61

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » **Die behäbige Steuerung bremst die optisch schick in Szene gesetzten, aber zu leichten Drachen-Duelle aus.**

Buzz! Quiz World

PS3 Denkspiel USK 0

Pünktlich zur Geschenksaison zieht Sony eine neue "Buzz!"-Folge aus dem Sack. Am Grundkonzept hat sich erwartungsgemäß nichts geändert, wie immer trommelt Ihr bis zu acht Ratefüchse zusammen, die in mehreren Runden Fragen aus allen Wissensbereichen beantworten. Dafür habt Ihr bei "Quiz World" deutlich mehr Freiheiten als in bisherigen Episoden: So könnt Ihr erstmals Euren Namen auswählen und werdet vom Moderator direkt angesprochen. Außerdem stehen neben den Standardmatches Alternativen zur Verfügung, bei denen z.B. nur reaktionsbasierte oder grübellastige Prüfungen anfallen. Besonders fein: Wer mag, stellt sich aus den elf unterschiedlichen Runden sein eigenes Programm zusammen – ideal für Partys. *us*



PS3 Falsche Antwort? Ab in den Schleim – wie gemein!



Ulrich Steppberger

"GUT"

Nach dem etwas faden Deutschland-Quiz im Frühjahr findet "Buzz!" zur Stärke des ersten PS3-Teils zurück – ja, es wird sogar noch besser: Das Studio erhielt eine dezente optische Politur, die Fragekategorien sind flexibler gestaltet und die Möglichkeit, ungeliebte Quizrunden zu eliminieren, wird viele Rätselfreunde (wie z.B. mich) erfreuen.

Entwickler	**Relentless Software, England**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- aufgefrischte Präsentation
- einige neue Quizrunden
- Ablauf kann jetzt selbst bestimmt werden
- erstmals namentliche Ansprache
- flexiblere Fragekategorien

SPIELSPASS 73

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Gewohnt familientaugliches Quiz, das durch seine erweiterten Einstellungsmöglichkeiten die Vorgänger übertrumpft.**

Spiegel Online: Der Karrierecoach

DS Quizspiel 

Die bekannte Internet-Nachrichtenseite "Spiegel Online" steht für Seriosität sowie fachkundigen Journalismus und eignet sich daher prima für einen DS-Quizzer mit dem Untertitel "Der Karrierecoach" – wobei Euch nicht wirklich ein Lehrprogramm erwartet. Vielmehr fragt die Software bestehendes Wissen in acht Themengebieten wie Berufsstart, Networking oder Arbeitsrecht ab.



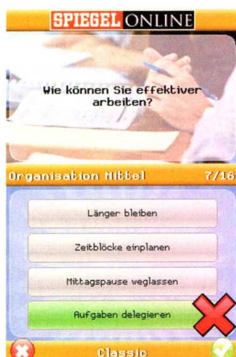
Philip Ulc

"GEHT SO"

Will der "Karrierecoach" wirklich meine Berufslaufbahn ankurbeln, bleibe ich wohl auf ewig Redakteur. Der Name ist irreführend, Euch wird ein kurzweiliges Quizspiel geboten und das bereitet nicht, wie der Verpackungstext anpreist, auf das Berufsleben vor. Wenn man sich zudem aus den Spiegel-Archiven der letzten 50 Jahre bedienen darf, hätte ich mir ein größeres Aufgabenpaket gewünscht, garniert mit mehr Fragetypen. Dafür gefallen mir die prägnanten Erklärungen und der launige Mehrspielermodus – perfekt für meine wöchentlichen Zugfahrten.

2.000 Fragen sind jedoch nicht viel, so dass bei einem typischen 16-Fragen-Durchlauf die eine oder andere Doppelung auftaucht. Auch die Fragetypen variieren kaum, meist löst Ihr Multiple-Choice-Aufgaben mit einer oder mehreren richtigen Antworten. Gelegentlich müsst Ihr den gesuchten Begriff bei drei Fehlversuchen in eine virtuelle Schreibmaschine tippen oder eine Fahne dem richtigen Land zuordnen. Dafür ist die Auflösung bei falschen Antworten gut und präzise formuliert, schließlich hatte der Entwickler vollen Zugriff auf die Spiegel-Archive. Das merkt man an den teils kniffligen Fragen, die besonders im Bereich "Wissenschaft" viel Fachkunde voraussetzen.

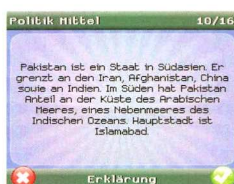
Der Mehrspieler-Modus lässt Euch mit bis zu vier Freunden nacheinander ein Quiz lösen – auch an einem Handheld. Die 24 Fragen sind nach drei Schwierigkeitsgraden sortiert und belohnen mit unterschiedlichen Punktzahlen, am Ende wird der Sieger gekürt. *pu*



DS Falsch gedacht: Hier wäre Antwort 2 die richtige Wahl gewesen.



DS Im Fragetyp 'Fähnchenspiel' sucht Ihr Länder oder Städte – hier Chile.



DS Die Erklärungen sind zwar kurz gehalten, dafür auf den Punkt gebracht.

Entwickler	**Die Multimedia Schmiede, D**
Hersteller	**The Games Company**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: deutsch**

- 2.000 Fragen
- acht Themengebiete rund um den Beruf
- gute Erklärung bei Falschantworten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- keine Sprachausgabe, Bilder und Videos
- Quiz-Wettkampf zu viert

SPIELSPASS 51

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	2 von 10

FAZIT » **Hält sich an gängige Quizkonventionen und überzeugt mit pointierten, aber zu wenigen Fragen – zudem bieder präsentiert.**

Keltis

DS Denkspiel 

Was als Brettspiel funktioniert, muss sich nicht zwangsläufig zum Videospiel eignen. Das 'Spiel des Jahres 2008' von Spieleautor Rainer Knizia ist zwar akkurat umgesetzt, aber um keine Nuance der digitalen Unterhaltung erweitert: keine Kampagne, keine Animationen, kein gesprochenes Tutorial. In den Einzelmatches spielt Ihr rundenweise verschiedenfarbige Karten aus, um auf fünf Steinpfaden Eure Spielfiguren vorzurücken. Dazu ist neben etwas Kartenglück auch Strategie gefragt, denn es ist nur sinnvoll, die Pfade zu betreten, auf denen Ihr vorankommt. Zufällig verteilte Feldsymbole wie 'Extra-Zug' streuen Abwechslung in das für Solisten lahme Brettspiel. *pu*



DS Legt Eure Steine mit Bedacht, denn anfangs hagelt es Minuspunkte.



Philip Ulc

"GEHT SO"

In geselliger Runde macht "Keltis" Laune, da Ihr ständig die Spielstände Eurer Kontrahenten seht und Züge im Voraus planen könnt – dadurch erhält das nüchtern präsentierte Brettspiel seinen motivierenden Wettbewerbs-Charakter. Solisten vermissen dagegen eine Kampagne – immerzu Einzelspiele langweilen. Der simple Solitär-Modus fordert nur kurz.

Entwickler	**USM, Deutschland**
Hersteller	**USM**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: deutsch**

- originalgetreue Umsetzung
- keine Kampagne
- drei Schwierigkeitsgrade
- zusätzlicher Solitär-Spielmodus
- Hotseat-Modus für bis zu vier Spieler
- hilfreiches Tutorial in Textform

SPIELSPASS 54

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Solide umgesetztes Denkspiel mit Wettbewerbs-Charakter, das erst im Multiplayer-Modus seine Stärken ausspielt.**

Gina-Lisa Powershopping

DS Simulation 

Das "Germanys Next Topmodel"-Dummchen Gina-Lisa ist zu zehn Abendveranstaltungen geladen und braucht das passende Outfit. Besucht daher die Trendmeilen unserer Republik wie Düsseldorfs Kö oder Münchens Innenstadt und geht auf Shopping-Tour.

In zwei Animationsphasen stolziert Ihr über die vier Bildschirme großen Areale und klappert die immer gleichen Stationen ab: gierige Männergruppen, neidische Frauen und kreischende Fans. Die 'Interaktion' beschränkt sich auf das Hören der immergleichen hohlen Soundschnipsel wie das "Uh, Ahh" lüsterner Bauarbeiter. In den Klamottenläden kombiniert Ihr vier aus 16 Kleidungsstücken. *pu*



DS Angesichts der grottigen Grafik vergeht einem der Smiley.



Philip Ulc

"MÜLL"

"Hallo, ich bin Gina-Lisa. Als Stil-Ikone reise ich durch zehn Städte, die so realitätsgetreu aussehen wie meine Brüste echt sind – zu bezeugen, wenn Ihr mich in der Umkleidekabine auszieht. Weil Ihr schnell kapiert habt, dass ich eigentlich nur drei Sätze sagen kann, bitte ich Euch mit dem vierten: Kauft mich, wenn Euch das Verbrennen von Geld zu langweilig ist."

Entwickler	**Caipirinha Games, Deutschland**
Hersteller	**SvenOne Intermedia**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- besucht 10 Areale nacheinander
- 160 Kleidungsstücke
- Gina-Lisa spricht sich selbst
- rudimentäres Schmink- und Frisurenstudio
- ungenaue Steuerung mittels Steuerkreuz

SPIELSPASS 9

Singleplayer	1 von 10
Multiplayer	–
Grafik	1 von 10
Sound	2 von 10

FAZIT » **Freche Abzocke mit einem armseligen Lizenzprodukt, das jeglichen spielerischen Minimalanspruch missen lässt.**

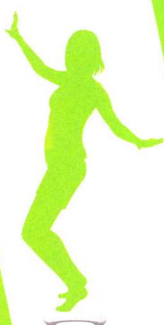






Auf das Brett, fertig, los!

Am Anfang war der Sumo-Ringer: Wie der japanische Ringkampf dem Balance Board den Weg zum Millionenseller ebnete.






DAS SNAKEBYTE BALANCE BOARD ist so schwer wie das Nintendo-Pendant (3,9 kg), hält aber eine 30 kg höhere Belastung aus und stellt mit 59 Euro eine preisgünstige Alternative dar. Die Erkennung steht dem Original in nichts nach, nur die digitale Gewichtsanzeige ist übersensibel und somit untauglich.



"Das Balance Board ist kein reines Zusatzgerät mehr, sondern wird zunehmend als eigenständige Plattform gesehen", sagte Nintendos Marketing-Chefin Cammie Dunaway auf der diesjährigen E3-Messe und eröffnete damit die Produkt-Präsentation zu "Wii Fit Plus" (Test in M! 11/09) – dem Nachfolger des Körpertrainers, der einen Fitness-Boom unter Videospielen losgetreten hat (siehe M! 08/09). "Wii Fit" verkaufte trotz eines hohen Bundlepreises von 90 Euro weltweit mehr als 22 Millionen Einheiten – nie war ein Fitness-Spiel erfolgreicher, selten eine Peripherie profitabler. Immer mehr Hersteller nutzen die weit verbreitete Hardware, um mit aus der Realität entliehenen Bewegungen zusätzlichen Spielspaß zu generieren. Ob virtuelles Skate- oder Snowboard, Bassdrum eines Schlagzeugs oder Ausweich- und Duckbewegungen während des Boxens – die Einsatzgebiete sind zahlreich und vielfältig. Damit eignet sich das Balance Board nicht nur als Vehikel für Fitnessübungen, es bereichert das Videospiel um eine einzigartige Steuerungs-Nuance.

Entwicklung ohne Vorgabe

Die Entwicklung des Balance Boards war ursprünglich gekoppelt an die Umsetzung des Heimtrainers "Wii Fit". Bewegungen vor dem Bildschirm sollten zur Feedback-Hilfe sinnvoll erkannt und vom Spiel in Echtzeit verarbeitet werden. Nicht umsonst spricht der Hersteller auch von einer digitalen "Personenwaage": Nintendo kontaktierte anfangs Hersteller von gewöhnlichen Personenwaagen, konnte allerdings niemanden vollends überzeugen, an einem videospieltauglichen Gerät mitzuwirken – auch weil es "kein erfolgreiches Beispiel aus der Vergangenheit gab", wie Projektleiter Takeshi Nagareda bekennt.

Die Entwicklung ging schleppend voran, denn niemand der Verantwortlichen hatte eine exakte Vorstellung von dem Gerät. Selbst Shigeru Miyamoto, der zu der Zeit an "Wii Fit" arbeitete, gab der Hardware-Leitung nur mit, eine Personenwaage fürs Wohnzimmer auszuarbeiten. Der zündende Funke waren Sumo-Ringer. Takao Sawano, Producer des Balance Boards, erinnert sich: "Ich saß zu Hause und dachte über das Problem nach. Plötzlich hatte ich das Bild eines Sumo-Kämpfers im Kopf. Diese sind so schwer, dass sie sich auf zwei Waagen stellen, um ihr Gewicht zu messen. Daraus leitete ich eine simple Links-Rechts-Steuerung mittels Gewichtsverlagerung ab – der erste Prototyp war geboren." Schnell erweiterten die Entwickler die Zahl der Bewegungssensoren von einem auf zwei und schließlich auf vier Druckpunkte. Dies sollte den möglichen Einsatz des Balance Boards über "Wii Fit" hinaus gewährleisten – und siehe da: Seit dem Marktstart 2007 verkauft

Lords of the Board – die besten Balance-Board-Spiele

Wii Fit Plus
Im ersten "Wii Fit" schmerzlich vermisst, nun endlich nachgereicht: ein Mehrspieler-Modus. Zudem warten 15 neue Spiele wie als Huhn übers Meer flattern oder ein buchstäblicher Jump'n'Run-Parcours und einige Optionen zur Personalisierung Eures Hometrainers. Der "Plus"-Zusatz sagt es bereits, dieser Titel ist lediglich eine aufgemotzte Fassung von "Wii Fit", die aber alles besser macht als der Vorgänger – inklusive grandioser, auf das Balance Board angepasster Übungen.



Shaun White Snowboarding: World Stage
Shaun White ist schon Snowboard-Elite, während sechs seiner Freunde die "World Stage" noch erklimmen wollen. Helft ihnen in diversen Renn- und Trickevents, in der Weltrangliste aufzusteigen. Die Präsentation ist mit hipper Musik und stylischer Comic-Optik top, die Bergabfahrten wie im Vorjahr dagegen schlauchartig. Macht aber nichts, denn so fällt Euch das Navigieren per Balance Board (optional) leichter. Das Lenken ist eingängig, Tricksen mit dem Board aber limitiert.



sich nicht nur das Balance Board samt "Wii Fit" vortrefflich, auch die Unterstützung der Third-Party-Hersteller ist ungebrochen.

Mehr als nur Powackeln

Findige Geister erkennen im Balance Board erstaunliche Anwendungsgebiete. Der Software-Entwickler David Philip Oster schuf zur diesjährigen Messe Macworld ein Programm, das die Steuerung von Google Earth mittels Balance Board erlaubt. Möglich wird das durch ein Browser-Plug-in, einer Javascript- und Bluetooth-Programmierschnittstelle. Und voilà bewegt Ihr Euch mittels Gewichtsverlagerung über die virtuelle Welt und surft über den Grand Canyon, New York oder den Himalaya. Die Idee soll andere Programmierer inspirieren, das Balance Board für ungewöhnliche Aufgaben zu nutzen. Nicht ungewöhnlich, sondern skurril mutet das vom amerikanischen Heimatschutzministerium finanzierte Projekt an, die Wii-Waage an Flughäfen als Kontrollgerät einzusetzen. Studien sollen herausfinden, ob ein bestimmtes Maß an Unruhe bei Passagieren festgestellt werden kann – wer nervös zappelt, wird eingehender durchsucht. Das ist aber nur Teil eines Gesamtkonzepts: Augenscanner und Herzmesser kommen ebenfalls zum Einsatz. Erste Ergebnisse sind für 2011 angesetzt – genug Zeit, um im Wohnzimmer seine Nervenbalance zu trainieren. *pu*

Schon gewusst?



Fünf Fakten über das Balance Board:

- Die Gewichtsgrenze für das Balance Board beträgt in Japan 136 kg, in Nordamerika und Europa dagegen 150 kg – bei exakt dem gleichem Brett. Tatsächlich soll die Peripherie bis zu 300 kg aushalten.
- Auch bei Multiplayer-fähigen Spielen kann immer nur ein Balance Board an die Wii-Konsole angeschlossen werden.
- Schon 1982 wurde mit dem "Joyboard" ein Balance Board für das Atari VCS veröffentlicht – allerdings mit mäßigem Erfolg.
- Der Arbeitstitel von "Wii Fit" war "Health Pack" (dt.: Gesundheits-Paket).
- Ein früher Prototyp beruht auf einem Bauteil des N64-Controllers: Der Bewegungs-Enkoder des 3D-Sticks misst exakt Gewichtsunterschiede bis auf 100 Gramm.

Marktübersicht – Balance Board Unterstützung

Titel	Hersteller	Preis	Board-Einsatz	Fazit	Board-Faktor
EA Sports Active	EA	50 Euro	Sechs Sportübungen werden unterstützt, u.a. Tennis, Volleyball, Kickboxen und Tanzen.	Starkes Fitness-Paket, das sich auf Übungen mit beigelegtem Beingurt und Flex-Band fokussiert.	3 von 5
Family Ski	Namco-Bandai	30 Euro	Schwammige Steuerung: Remote und Nunchuk simulieren über Seitenneigung Skistöcke.	Nach "Wii Fit" das erste Spiel mit Balance-Board-Unterstützung, allerdings abwechslungsarm.	2 von 5
Family Ski & Snowboard	Namco-Bandai	60 Euro	Lenken durch Gewichtsverlagerung, gesprungen wird durch leichtes in die Knie gehen – ordentlich.	Erweitert durch das Snowboard und ein simples Tricksystem; besser als der Vorgänger.	3 von 5
G1 Jockey Wii 2008	THQ	20 Euro	Nur lahmes nach links und rechts Manövrieren mit extrem träger Steuerung.	Typischer Trittbrett-Fahrer: Schlechtes Spiel wirbt mit Board-Einsatz, der null Spaß macht.	1 von 5
Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Koch Media	30 Euro	Unterstützt Übungen wie Reifensprünge oder Joggen, aber mit starker Verzögerung.	Miese Optik und ungenaue Steuerung kühlen unsere Fitnesslust an den vier Workouts ab.	1 von 5
Marbles! Balance Challenge	Konami	20 Euro	Die komplizierten Bahn- und Röhrensysteme lassen sich mit dem Board präziser angehen.	Geschicklichkeitstest für Balancekünstler mit 100 von 200 speziell für das Board designten Kursen.	4 von 5
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	55 Euro	14 von 27 Disziplinen steuert Ihr optional via Board, allerdings nur nacheinander.	Große Disziplinen-Vielfalt in der Maskottchen-olympiade, mit Balance Board noch launiger.	4 von 5
Punch-Out!!	Nintendo	40 Euro	Nettes Gimmick, das die Ausweichbewegungen des Boxers simuliert.	Das tolle Retro-Boxspiel gewinnt an Spielspaß durch den Board-Einsatz.	2 von 5
Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	30 Euro	In diversen Minispielen mit guter Erkennung. Ulkig: der Skipisten-Einsatz mit Gesäß-Kontrolle.	Spärlicher, aber witziger Board-Einsatz im dritten Teil der Minispielsammlung um verrückte Hasen.	3 von 5
RTL Winter Sports 2009	RTL	50 Euro	Übersensible Abfrage bei Disziplinen wie Snowboarden oder Skispringen.	Umfangreiche Wintersportsammlung mit leichten Steuerungsmacken – dadurch unnötig schwer.	2 von 5
Shaun White Snowboarding: Road Trip	Ubisoft	25 Euro	Das Board ist in vier Zonen eingeteilt, durch Fußverlagerung lenkt und trickst Ihr variantenreich.	Launig, linear, arcadelastig: Board-Lenkung ist nicht ganz leicht, fühlt sich aber gut an.	4 von 5
Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	50 Euro	Steuerung ähnlich wie im Vorgänger: Lenken und tricksen, Ihr macht fast alles mit dem Board.	Konsequentes Update mit weiterhin linearer Karriere – schick inszeniert und umfangreich.	4 von 5
Skate it	EA	40 Euro	Balance Board ist in sechs Zonen aufgeteilt: prima Erkennung, aber hektisch zu spielen.	Die Steuerung dieser optisch mauen Skate-Sim ist fummelig und gewöhnungsbedürftig.	3 von 5
Wii Fit Plus	Nintendo	20 Euro (ohne Balance Board)	Vorbildlicher Einsatz in allen Übungen und Minispielen – punktgenau und clever gemacht.	Besser und umfangreicher als der Vorgänger – das Vorzeige-Spiel für das Balance Board.	5 von 5
Wii Music	Nintendo	50 Euro	Das Board wird nur bei einem Instrument genutzt, als Pedale für die Drums – das klappt aber gut.	Motivationsarmer Experimentierbaukasten für musikinteressierte Wii-Besitzer.	1 von 5





Happy Birthday LittleBigPlanet

Vor genau einem Jahr erreichte der "LittleBigPlanet" den PS3-Orbit. In unserer Retrospektive fragen wir: Ist das Experiment 'Play! Create! Share!' geglückt?

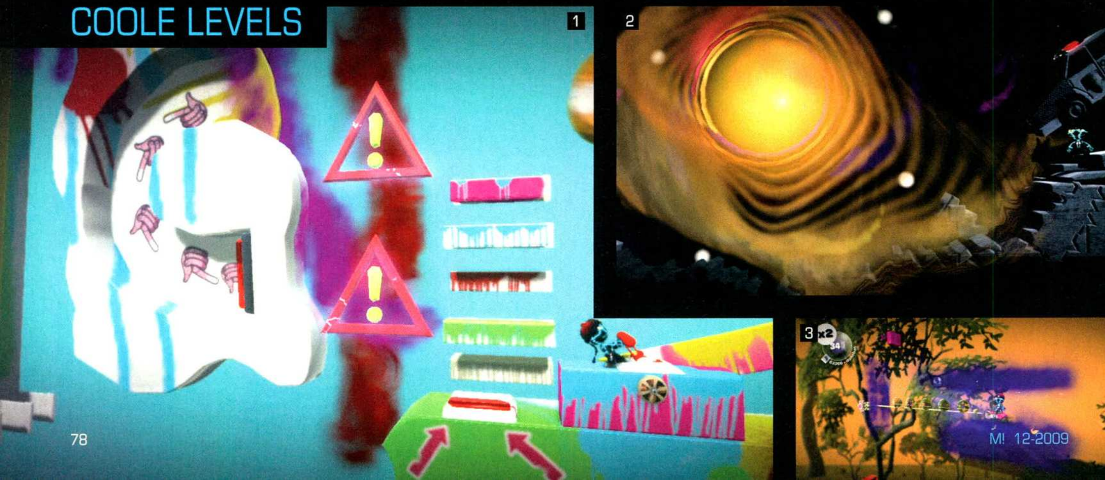
Entwickler	**Media Molecule, England**
Hersteller	**Sony**
System	**PS3**
Preis	**20 Euro**
Hauptspiel	**88 % in M! 11/08**

Obwohl die Community fleißig neue Levels bastelt und diverse unabhängige Foren sowohl Bastler als auch gesellige Hüpf-Enthusiasten zum regen Gedankenaustausch einladen, ist es in der Fachpresse bedenklich still geworden um den größten Hype des Jahrgangs '08. Grund genug für uns, einen Blick auf das nun einjährige Geburtstagskind zu werfen und die erfolgreiche Umsetzung des "LittleBigPlanet"-Mottos 'Play! Create! Share!' ein Jahr nach seiner Veröffentlichung zu überprüfen. Was hängen blieb, so könnte man nämlich meinen, sind lediglich die Kritik über die schwammige Steuerung, die enttäuschenden Meldungen um Bugs im Level-Editor sowie die hysterische Vernichtung zahlreicher User-Level aus Panik vor Urheberrechtsverletzungen. Zumindest bei letzterem Punkt hat Entwickler Media Molecule inzwischen nachgebessert. Erstens bekommt der Schöpfer eines entfernten Levels eine Mitteilung mit einer Begründung für die Löschung und zweitens können solch problematische Levels nun im Nachhinein editiert und die fragwürdigen Parts entfernt werden. Das sogenannte 'Moderieren' von Levels hat sich inzwischen sogar soweit beruhigt, dass der Levelbauer RhyminBrian in seinem Werk "The Most Annoying Things In LittleBigPlanet" die Abteilung 'Levels, in denen man Xbox-360-Konsolen hochjagt' eingebaut hat. Auch Mario-Adaptionen gibt es inzwischen zuhauf und selbst die Hommage-Levels der ersten Stunde "Little Dead Space" und "Silent Hill Tribute" finden sich noch immer unter den beliebtesten Levels mit den meisten Herzen.

Heart 4 Heart

Mit den Herzen, den Beliebtheitssymbolen des Spiels, wäre ein Problem angesprochen, das leider nach wie vor verhindert, dass die "LBP"-Community ihr Potenzial zur Gänze entfalten kann: das Bewertungs- und Verwaltungssystem der User-Levels. Einfach ausgedrückt,

COOLE LEVELS



müsst Ihr nämlich möglichst viele positive Bewertungen und Herzsymbole von anderen Spielern für Euer Level einheimsen, und hier wird die Sache unausgegoren: Inzwischen stehen rund zwei Millionen selbstgebauter Levels im Community-Menü des Spiels viel zu wenigen Slots für User-Levels gegenüber, die eine repräsentative Auflistung neuer und interessanter Levels sicherstellen würden. Die Suchfunktion nach den 'beliebtesten Levels' und jenen mit den 'meisten Herzen' spuckt noch immer Stages aus, die schon kurz nach der Veröffentlichung des Spiels online gestellt wurden, da deren Anzahl gesammelter Herzen nicht mehr einholbar ist. Regelmäßig aktualisiert werden dagegen die 'Coolen Levels', doch wer es auf die vorderen und damit publikumswirksamen Seiten dieser Auflistung schaffen will, der muss wesentlich mehr Aufwand betreiben, als nur ein gutes Level zu bauen.

Professionelle Selbstdarstellung im "LittleBigPlanet"-Board auf Gamefaqs.com oder LBPCentral.com ist Pflicht, ein YouTube-Video als Level-Preview ebenfalls keine Seltenheit mehr. Selbstpromotion ist also vonnöten, und hier kommen findige Händlernaturen ins Spiel, die in den oben genannten Foren schon bald anfingen, in ihren Beiträgen mit Angeboten wie 'Ich spiele dein Level wenn du meines spielst' zu dealen. Diese an sich nicht verwerfliche Taktik begann sich bald auch auf die Jagd nach besonders vielen Herzen auszuweiten, denn hierfür könnt Ihr in "LBP" auch Trophäen ergattern. Unzählige hingeschluderte Schrottlevels mit der Abkürzung 'H4H', also 'Heart for Heart', im Titel begannen den kleinen, großen Planeten zu bevölkern und das sowieso schon überlastete Bewertungssystem vollends auszuhöhlen. Die "LBP"-Community ist seitdem in zwei Lager gespalten: die 'H4H'-Fraktion, der es nicht um die Erstellung hochqualitativer Levels, sondern um die Platin-Herztrophäe geht, und die 'Anti-H4H'-Vertreter, die ein ums andere Mal über ein schlechtes Level stolpern, das im Zuge des Herz-Handels eine scheinbare Top-Bewertung erhalten hat. Eine mögliche Entspannung der Situation könnte das von Media Molecule angekündigte "LBP"-Webportal bringen, auf dem Levelbastler nun auch offiziell ihre Kreationen bewerben dürfen sollen.

DIE BESTEN DONWLOADS*

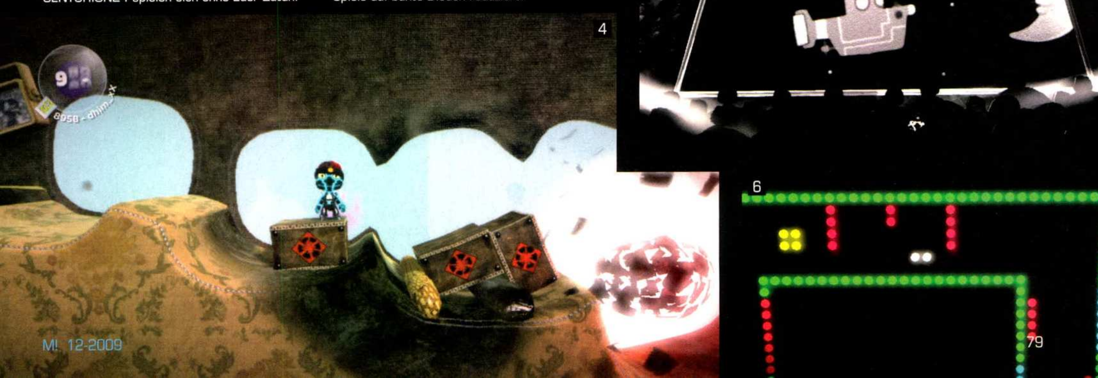
NAME	BESCHREIBUNG	PREIS
1. Schöpfer-Pack	Must Have für alle Bastler! In witzigen neuen Tutorials werden dringend nötige Bauelemente erklärt. Endlich könnt Ihr Rücksetzpunkte mit unendlich vielen Leben und unsichtbare Aufhängungen einbauen. Auch die Lichtsituation lässt sich nun innerhalb eines Levels verändern.	gratis
Geschichtspaket	Neben einem neuen Level findet Ihr hier eine Riesensammlung historischer Stickermotive, je ein neues Musikstück, Sound-Objekt und Hintergrundbild sowie passende antike Dekorationen und Materialien.	4 Euro
"Metal Gear Solid"-Pack	Bereits Ende 2008 erschienen, ist dieses pralle Paket noch immer äußerst empfehlenswert für Fans der schleichenden Schlange und Bastler mit Action-Fixierung. Fünf teilweise kurze, aber spektakuläre "MGS"-Levels, diverse Bastelmaterialien und die Malinator-Knarre nebst passenden Zielscheiben-Schaltern variieren die Möglichkeiten des Originalspiels beträchtlich.	6 Euro
Monster-Satz	Neben fast 100 Stickern, einem monströsen neuen Level und etlichen Bastelzutaten der gruseligen Art findet Ihr thematisch passende Musik und einen neuen Hintergrund. Geeignet für Erfinder morbider Kreaturen.	4 Euro
MM-Musikpaket	Das brandneue Musikpack enthält eine Handvoll Sticker und drei neue Musikstücke: das seltsam psychedelische "Well Trained", die chillige Asia-Nummer "Wise Owl" sowie das schmissig-jazzige "Tea By The Sea".	3 Euro
Wasser-Pack (unveröffentlicht)	Das im August dieses Jahres angekündigte 'Wasser-Paket' soll echte Flüssigkeit in die "LBP"-Welt einfüllen sowie ein neues Schnorchel-Item, mit dem Sackboys die Unterwasserwelt erkunden können.	nicht bekannt

* nicht aufgeführt wurden reine Kostüm- oder Stickersets

Die Zukunft des Planeten

In Zukunft sollen User-Levels mit einer eigenen URL versehen werden, so dass interessierte Spieler, die beim Surfen im "LBP"-Portal über ein interessantes Level stolpern, sich in eine virtuelle Warteschlange einreihen und das Level betreten können, wenn sie das nächste Mal ins Spiel gehen. Eine willkommene Neuerung, aber auch eine Kapitulation vor dem mangelhaften Such- und Bewertungssystem des Originalspiels. Es wäre allerdings unfair, nicht auch auf die Neuerungen und Verbesserungen hinzuweisen, die in Form von Updates und Download-Paketen seit der Erstveröffentlichung das Gesicht des Planeten veränderten. Das Update 1.12, Codename 'Cornish Yarg', behebt nicht nur etliche Bugs, sondern eröffnet auch die Möglichkeit, eigene Musik im 'Bauen'-Modus abzuspielen, lässt Euren Sackboy bei der Kostümanprobe rotieren und verbessert die vorher nur rudimentär vorhandene Verwaltung der zahlreichen Community-Objekte, die früher häufig einmal zur Überlastung Eures Profils führten.

Die schwammige Steuerung sorgt indes nach wie vor für unnötige Bildschirmtode, wurde aber durch das gratis verfügbare erste Schöpfer-Pack etwas aufgefangen (siehe Kasten). Die darin enthaltenen Rücksetzpunkte ohne Begrenzung der Anzahl von Extraleben senken bei richtigem Einsatz das Frustpotenzial des Spiels erheblich. Andere Erweiterungen wie die Malinator-Knarre des "MGS"-Levelsatzes machen spaßige Farbballereien möglich und erweitern das Spektrum der möglichen Level-Genres um Shoot'em-Up-Variationen aller Art. Äußerst gespannt wartet die Community zudem auf das von Media Molecule angekündigte Wasser-Pack, dessen Einführung die zahlreichen, teilweise auf der Ausnutzung von Glitches beruhenden Tricks zur Erstellung von flüssigkeitsähnlichen Substanzen in selbstgemachten Levels unnötig machen wird. Denn findige Bastler werden nicht müde, Lücken in der Spielprogrammierung auszunutzen, um neuartige Möglichkeiten zum Levelbau zu entwickeln. Ein Beispiel dafür sind die zahlreichen 3D-Levels, bei denen sich Objekte durch einen Trick viel weiter in den Hintergrund des Spiels erstrecken, als es von den Entwicklern vorgesehen war. Alles in allem lohnt ein Besuch auf "LittleBigPlanet" also auch heute noch und sei es nur, um die zahlreichen genialen Schöpfungen zu bewundern, die tausende Kreativköpfe inzwischen trotz der bekannten Probleme und nach wie vor nicht auskurierten Kinderkrankheiten des Jump'n'Run 2.0 erschaffen haben. *mw*



1 » Der Levelbastler A_MORTON wartet mit kunterbunten Rätselwelten auf.
2 » In den beiden Levels namens "Deja Boom!" erwartet Euch ein geniales Wurmloch.
3 » Die verrückten Konstrukte von CENTURION24 spielen sich ohne Euer Zutun!
4 » Ein explosiver Vertreter des überaus beliebten Bomb-Survival-Genres.
5 » "The Movies!" zeigt verblüfften Besuchern einige Daumenkinos.
6 » In "Sensor Activation" wird die Optik des Spiels auf bunte Dioden reduziert.



Uncharted 2: Among Thieves

Nathan Drakes Abenteuer ist nach dem Abspann noch nicht zu Ende: Im Mehrspieler-Modus wandelt Naughty Dog auf den Spuren von "Halo 3" und "Call of Duty".

Entwickler	**Naughty Dog, USA**
Hersteller	**Sony**
System	**PS3**
Preis	**70 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 11/09)**

Habt Ihr das atemberaubende Soloabenteuer von "Uncharted 2" bereits abgeschlossen, könnt aber von der famosen Grafik und exzellenten Spielmechanik nicht genug bekommen? Dann wird es Zeit, einen Blick auf den nicht minder imposanten Mehrspieler-Modus zu werfen.

Dort treten bis zu zehn Spieler in neun Matchvarianten an und kämpfen auf sieben Karten, die allesamt dem Solomodus entliehen wurden und diesem grafisch ebenbürtig sind. Neben dem Team-Deathmatch locken weitere Spielmodi wie 'Eliminierung', wo Ihr das gegnerische Team ohne Respawns auslöscht. Bei 'Plündern' kämpft Ihr um einen Schatz und natürlich fehlen auch diverse Eroberungsmodi nicht, bei denen Ihr einzelne Gebiete einnehmt und verteidigt. Zusätzlich tretet Ihr in kooperativen Modi zu dritt gegen KI-Soldaten mit einstellbarer Schwierigkeitsstufe an. Auf Deathmatches verzichtete Entwickler Naughty Dog, dafür inszeniert Ihr im Machinima-Modus eigene Videos. Jedes Match wird zudem automatisch aufgezeichnet. Bearbeitet die Mitschnitte mit Kamera- und Filtereffekten, stellt sie online oder verfolgt aus mehreren Kameraperspektiven, wie Eure Gegner gespielt haben.

Perks? Nein, Booster!

Wenig überraschend trefft Ihr auch im Mehrspieler-Modus auf die Helden der Solo-Kampagne, im gegnerischen Lager lauern die vermummten Schergen des Schurken Lazarevic. Weitere Charaktere, darunter so skurrile Gestalten wie Marco Polos Skelett oder Dschingis Khans Mumie, schaltet Ihr mit entsprechend hohem Erfahrungslevel oder bestimmten Medaillen frei. Nach jeder Runde erhöhen sich Eure Erfahrungspunkte und Ihr steigt sukzessive im Rang auf – ein an "Call of Duty 4: Modern Warfare" angelehntes Prinzip, das sich als ungeheuer motivierend erweist. Die Abzeichen hingegen erfordern besondere Leistungen wie einen Doppelsieg (Bild oben).

Ebenfalls von Activisions Edel-Shooter inspiriert ist das Booster-System: Jeder Charakter hat zwei Extraslots, die Ihr mit Spezialfähigkeiten bestückt. Neben Schadensverstärkern und flotteren Bewegungen mit schweren Waffen könnt Ihr mit genügend Geld auf dem Konto auch Feinde durch Wände sehen oder aber verhindern, dass Ihr von Gegnern mit diesem "Lagebewusstsein" getauften Booster bemerkt werdet. Im zweiten Slot erhöht Ihr Eure Munitionskapazität, zielt schneller oder lasst beim Sterben hinterhältig noch eine Granate fallen.

Profis versuchen sich an Ranglisten-Spielen, wählen einen besonders happigen Schwierigkeitsgrad, aktivieren Friendly Fire und schalten Ehrenabzeichen frei, durch die Ihr beispielsweise nur mit halber Lebensenergie startet. *mh*



PS3 Mit der fünfläufigen GAU-12-Gatlingkanone bewegt Ihr Euch zwar langsam, Gegner sterben dafür wie die Fliegen – was Euren Kontostand freut.



"SUPER"

Michael Herde

Auch online ist "Uncharted 2" eine Klasse für sich. Super, dass nahezu alle Möglichkeiten der Solo-Story auch im Mehrspieler-Modus verfügbar sind. Statt nur zu ballern, wechselt Ihr zwischen Deckungsmöglichkeiten hin und her und klettert in die Vertikale. Das spielt sich dank der hervorragenden Steuerung butterweich und extrem motivierend, nicht zuletzt wegen freischaltbarer Booster. Wenn ich geschützt vom Polizeischild Gegner plätte und mich plötzlich von hinten einer erwürgt, ist das nur fair. Technisch rangiert das Spiel in der Referenzklasse: Geschmeidige Animationen, ruckfreie Drehungen und abwechslungsreiche Karten sind ein Genuss. Zwar müsst Ihr vor jeder Runde lange Ladezeiten in Kauf nehmen, dafür läuft der Online-Part extrem sauber.



PS3 Frauenpower: Während Elena beim Klettern vom Feind überrascht wird, flankieren wir mit Chloe den bösen Buben.



PS3 Auf der abstrakten Bonuskarte 'Die Bühne' testet Ihr sämtliche Waffentypen und experimentiert mit Kameraeinstellungen.

ONLINE



Arkedo Series – 01 JUMP!



360 Fiese Krabben, bunte Farben und ein agiler Pixelmann: Das erste Indie-Werk der rührigen Franzosen von Arkedo ist so feinpoliert wie ein Vollpreis-Download.

XBOX 360 INDIE GAMES TIPP

In der Indie-Games-Rubrik der Xbox 360 tummeln sich inzwischen weit über 500 Spiele und Anwendungen – seit Kurzem findet Ihr dort auch das erste Projekt eines namhaften Profi-Entwicklers. Die Franzosen von Arkedo haben mit "Nervous Brickdown" (74% in MAN!AC 11/07) und "Big Bang Mini" (68% in M! 04/09) bereits zwei ungewöhnliche DS-Spiele veröffentlicht. Offenbar sind sie jetzt auf den Geschmack gekommen, der Titel impliziert jedenfalls eine Serie. Die erste Episode entpuppt sich als Old-School-Jump'n'Run mit moderner Aufmachung: Während Charaktere und Plattformen aus groben Pixeln zusammengesetzt sind, wabern im Hintergrund bunte Farbverläufe – eine eigentümliche Mischung, die aufgeht. In rund 30 Levels sammelt Ihr tickende Bomben und marschiert dann zum Ausgang; allerlei Tücken wie tödliche Krabben, fallende Steine, bröckelnde Böden und mehr machen Euch das Leben schwer. Ganz klassisch gibt es keine Continues oder eine Speicher-Funktion, doch dank guter Steuerung und einem ausbalancierten Schwierigkeitsgrad stört das nicht weiter.

Entwickler	Arkedo, Frankreich
Preis	3 Euro
7 Spielspaß	

Billig-Tand per DSiWare





DSi Während "MySims Camera" (links) noch Charme besitzt, ist die "Zeit-Uhr" von Nintendo schamloses Wiederkäuen von normalen DSi-Funktionen.

SPIELE • Alle paar Wochen erlaubt sich Nintendo einen Scherz, den viele DSi-Besitzer aber kaum lustig finden dürften: Dann gibt es nämlich im Download-Angebot kein neues Spiel, sondern eine sinnlose Anwendung. So sollen neuerdings zwei weitere 2-Euro-Machwerke Eure virtuellen Konten leeren: "MySims Camera" ist fast das Gleiche wie die eingebaute Foto-Editor-Funktion, nur dass Ihr hier "MySims"-Charaktere einbauen könnt. Immerhin sehen die Kerlchen ganz putzig aus, echten Nutzen bringt Euch das Programm aber nicht. Noch dreister ist die "Foto-Uhr", die dasselbe leistet wie die "Animal Crossing"- und "Mario"-Varianten, nur eben mit Euren eigenen Bildern – gähn!

Deutschland bleibt zombiefrei

SPIELE • Im Gegensatz zu Sonys PS3-Onlineangebot, wo das Phänomen häufiger auftritt, erleben deutsche Xbox-360-Zocker nur selten, dass ihnen ein Download-Spiel vorenthalten bleibt: Ausnahmen sind hierzulande indizierte Titel oder wenn bei der Altersfreigabe ein Malheur passiert – Letztere werden aber meist nachgereicht. So verspätete sich das alte "Turtles"-Update um ein paar Wochen, auch "The Dishwasher: Dead Samurai" (6 von 10 in M! 06/09) ist nun endlich hierzulande erhältlich. Nicht so gut sieht es dagegen mit "Zombie Apocalypse" aus, bei dem Konami auf eine Veröffentlichung verzichtet: Hinter dem reißerischen Titel verbirgt sich eine rabiate Vierspieler-Untoten-Metzelei mit makabrem Witz, die technisch ordentlich ist und nicht mal übermäßig brutal in Szene gesetzt wurde, aber auf Dauer monoton verläuft. Eine IP-Sperre wurde übrigens nicht aktiviert, über Umwege kommen interessierte Zocker also durchaus dran.



360 Entscheidet Euch: Eliminiert Ihr die Zombies per Wumme, Kettensäge oder Müllpresse?

Grusel-Software für Wii

SPIELE • Im Gegensatz zum mobilen Bruder DSi blieb der Wii lange von fragwürdigen Pseudo-Anwendungen im WiiWare-Angebot verschont. Das hat sich Anfang Oktober mit "Happy Holidays: Halloween" geändert: Dahinter verbirgt sich ein Grußkarten-Editor für 5 Euro, mit dem Ihr Eure eigenen Schaubilder und Botschaften basteln und an andere Wii-Besitzer verschicken könnt. Was schon für einen vernünftigen Bausatz teuer wäre, ist hier doppelt dreist: Minimalistische Optionen und kaum Auswahl bei den einzelnen Kategorien wie Hintergründe, Rahmen oder Charaktere (der eigene Mii ist nicht verwendbar) wirken schäbig. Die fummeligen Kontrollen machen das Zusammenfügen einer Karte endgültig nervig – Finger weg!



Wii Horror für die Kleinen? Der doofe Grußkartenbausatz nervt selbst junge Wii-Jünger.

ONLINE-TICKER »

+++ Dirk the Daring kehrt zurück? Laut USK-Freigabe ist der Laserdisc-Klassiker als DSi-Download geplant. +++ Wiedergeburt: Nach "Gradius" und "Contra" verpasst Konami als nächstes "Castlevania" eine "ReBirth"-Generalüberholung für eine WiiWare-Veröffentlichung. +++ Ende Gelände: Jeff Minters "Gridrunner Revolution" erscheint nicht mehr für die Xbox 360.

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

Trine

PS3 **Geschicklichkeit** 12

Fantasy-Abenteuer verfallen gerne in typische Muster: Die Helden marschieren wagemutig drauflos und metzeln alles nieder (oder mähen die Feindesschar alternativ mit Magie um) – ab zum nächsten Level, da geht's so weiter. "Trine" bedient sich zwar einiger Genreklischees, verfolgt aber sonst einen erfreulich anderen Ansatz. Gekämpft wird hier nur ein wenig, überwiegend ist Euer Grips gefragt.

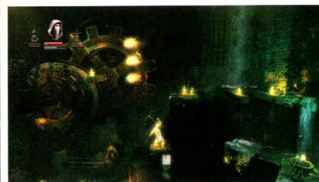
Drei arglose Fantasy-Prototpyen – Magier, Diebin und Krieger – finden sich in einer mystischen Umgebung wieder und müssen feststellen, dass ihr Schicksal miteinander verknüpft ist: Nur wenn sie gemeinsam den Weg durch 15 Levels schaffen, winkt die Freiheit. Dabei stürmt Ihr wie anfangs erwähnt nicht kopflos in die Schlacht, stattdessen orientiert sich der knobellastige Spielablauf am 16-Bit-Oldie "The Lost Vikings" und fügt ordentlich eigene Ideen hinzu. Ihr spielt prinzipiell alle drei Charaktere, die ihre speziellen Fähigkeiten besitzen, aber es tummelt sich immer nur einer davon auf dem Bildschirm. Per Knopfdruck wechselt Ihr die Helden jederzeit durch, wie es die Situation eben erfordert. Geht es um rohe Gewalt, greift Ihr auf den Krieger zurück, der Skelette und andere Feinde mit dem Schwert umhaut und per Schild Deckung nimmt. Die Diebin ist am agilsten und besitzt einen Greifhaken, mit dem sie über Abgründe schwingt. Außerdem gehören Pfeil und Bogen zu ihrer Ausstattung – ideal für Fernattacken. Der Magier hält sich dagegen bei Auseinandersetzungen zurück, kann dafür aber Gegenstände schweben lassen und Kisten oder Planken herbeizaubern. Die Aufgabenstellungen in den sehr detaillierten, mit düster-sphärischen Farben in Szene gesetzten Umgebungen erfordern meist eine ordentliche Portion Teamwork. Immer wieder sind verschiedene Lösungsansätze möglich, gelegentlich nervt jedoch die etwas steife Steuerung. Das ist der einzige nennenswerte Kritikpunkt an "Trine", das durch seine Inszenierung, Spielwitz und Umfang den hohen Kaufpreis rechtfertigt. *us*



PS3 Bei Kämpfen ist der Magier schwach auf der Brust und sollte seinen Begleitern den Vortritt lassen. In Rätselsituationen stellt er dank seiner Zauberfähigkeiten dagegen meist die beste Wahl dar.



PS3 Wird kurioserweise im Menü nicht erwähnt: Es können auch bis zu drei Spieler gleichzeitig losziehen.



PS3 Jetzt aber Vorsicht: Mit Feuerkugeln ist nicht zu spaßen, egal welchen Charakter Ihr gerade steuert.

SPIELSPASS **8**

Entwickler **Frozenbyte, Finnland**
Hersteller **Nobilis**
Preis **20 Euro**

Axel & Pixel

360 **Adventure** 0

Maler Axel und sein Hund Pixel werden von einer Riesenratte in eine Traumwelt befördert und wandern dort durch die Jahreszeiten: Das geschieht überwiegend in etwa bildschirmgroßen Abschnitten, zum Weiterkommen müsst Ihr in Point'n'Click-Manier die Umgebung untersuchen und mit den passenden Objekten Rätsel lösen.

Zwischendurch sorgen kleine Knopfdrück- oder Renneinlagen für Abwechslung. Der originelle Grafikstil mit einer Mischung aus Zeichentrickfiguren und realer Umgebung ist reizvoll, allerdings habt Ihr die ansehnliche Reise zu schnell beendet. *us*



360 Axel grübelt: Wie bekommt er Hund Pixel vom Piranha-See herunter?

SPIELSPASS **6**

Entwickler **Silver Wish G., USA**
Hersteller **Take 2**
Preis **10 Euro**

Lucidity

360 **Geschicklichkeit** 0

Die kleine Sofi läuft unbedarft von links nach rechts und braucht Eure Unterstützung: Helft Ihr, auf Plattformen zu springen, Gruben zu überqueren und Gegnern auszuweichen, indem Ihr ätherische Objekte wie Trampoline, Schleudern, Bretter oder Treppen in den Levels platziert. Die erscheinen wie "Tetris"-Steine nach dem Zufallsprinzip – zugleich Stärke und Schwäche von "Lucidity": Das Abenteuer ist pfiffig und herausfordernd, doch es kommt Frust auf, wenn benötigte Teile partout nicht auftauchen. Wer sich daran nicht stört, freut sich über die hübsche 2D-Aufmachung und die verträumte Atmosphäre. *tn*



360 Ohne 3D-Effekt ist die Grafik alles andere als spektakulär.

SPIELSPASS **7**

Entwickler **LucasArts, USA**
Hersteller **LucasArts**
Preis **10 Euro**

C&C Alarmstufe Rot 3: Commander's Challenge

PS3 360 Strategie 16

Im April erschien zum Strategieknüller "Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3" das Erweiterungspaket "Der Aufstand" mit 13 Missionen in vier neuen Kampagnen – allerdings ausschließlich für PC. Konsoleros erhalten mit mehrmonatiger Verspätung nur einen Abriss dessen (belegt trotzdem 2 GB), nämlich den Commanders-Herausforderungs-Modus. Hier schaltet Ihr durch Siege nacheinander insgesamt 50 Skirmish-Gefechte frei, in denen Ihr immer mächtigere Einheiten einsetzt. Neben altbekannten Truppen kommen elf neue, übermächtige Kriegsakteure zum Zug – darunter die Harbinger-Gunships der Alliierten und die Steel-Ronins des Reichs der aufgehenden Sonne. Damit wird zwar die Spielbalance zerstört, macht aber nichts, denn Online-Schlachten sind diesmal tabu. Ihr beharkt Euch in witzig designten Missionen mit KI-Feinden: Plagt Euch mit verrückten Schulmädchen herum, weicht Satelliten aus und äschert die Basis eines Gegners ein, der sich hinter unzähligen Verteidigungstürmen verschanzt. Vor jedem Einsatz wählt Ihr aus einer von drei Fraktionen (Alliierte, Sowjets, fiktives Japan) und beeinflusst damit indirekt die Schwierigkeit, denn mit den grundverschiedenen Völkern sind bestimmte Missionen leichter zu lösen. Das führt uns zur großen Schwäche der "Commander's Challenge": Das Spiel richtet sich ausschließlich an Profis und Kenner des Vorgängers. Ein Tutorial macht Euch zwar mit der Steuerung vertraut, die Eigenheiten Eurer Truppen müsst Ihr aber selbst herausfinden. Der Weg zur Weltherrschaft ist wegen der extrem hohen Schwierigkeit steinig und wird letztlich vom großen Lapsus der PC-Version verstärkt: Ihr dürft während einer 30- bis 60-minütigen Mission nicht speichern. *pu*



PS3 Gehört zur Serientradition von "Command & Conquer": mit möglichst vielen Einheiten den Feind angreifen. Zeitlimits drängen Euch zusätzlich zu dieser 'Taktik', was den Schwierigkeitsgrad nach oben drückt.

SPIELSPASS 6

Entwickler	EA LA, USA
Hersteller	Electronic Arts
Preis	10 Euro

Little Tournament Over Yonder

Wii Strategie 6



Wii Dumm gelaufen: So niedlich die Figuren ausfallen – am Spielwitz hapert es dem Rundenkampf trotzdem.

Der Name ist Programm: Im kleinen Turnier stehen sich zwei Fraktionen gegenüber, um sich ordentlich auf die Mütze zu hauen. Truppen werden rundenbasiert über das in quadratische Felder aufgeteilte Schlachtfeld gezogen. Kommt es zum Konflikt, wechselt die Ansicht und Ihr habt eine Minute Zeit, den Gegner in einem Actionkampf zu vermöbeln. Die Stärke Eurer Soldaten ist davon abhängig, ob sie ihre Verbündeten im Rücken haben oder alleine auf weiter Flur stehen. Allerdings ist die Balance gestört: Wer mit einem Trupp Magier ins Feld zieht, hat es weitaus einfacher, dazu sind die Gegner nicht allzu hell und greifen gerne überlegene Kontrahenten mit isolierten Kämpfern an. Wii-Strategen greifen besser zum feinen "Swords and Soldiers". *tn*

SPIELSPASS 5

Entwickler	Gevo Ent., USA
Hersteller	Gevo Entertainment
Preis	8 Euro

Mushroom Wars

PS3 Strategie 6



Wii Der hübsch gezeichnete Pilzkrieg erfreut Strategen mit flott herumwuselnden Sprite-Massen.

Wenn die Pilze Krieg führen, dann tun sie das in klassischer Echtzeit-Strategie-Manier: Um die bildschirmgroßen Karten zu übernehmen, schickt Ihr Truppen zu den überall verteilten Befestigungsanlagen. Die Steuerung ist eingängig und schnell erlernt, zwei Faktoren sind im Kampf zu beachten: Nur wenn Ihr genügend Truppen zur Verfügung habt, kommt Ihr gegen Eure Gegner an. Dazu gilt es, auf die Motivation Eurer Truppen zu achten. Vergrößert Ihr einfach nur die Zahl der Einheiten, sinkt die Moral – der kluge Stratege gibt seinen Pilztruppen immer etwas zu tun. Ihr tretet alleine gegen bis zu drei Computergegner oder einen menschlichen Mitspieler an. Leider verzichtet das ansonsten runde und flotte Strategiespiel auf Koop- und Online Modi. *tn*

SPIELSPASS 7

Entwickler	CREAT St., USA
Hersteller	CREAT Studios
Preis	10 Euro

LostWinds: Winter of the Melodias

Wii **Geschicklichkeit** 0



Wii Die Winterszenarien sind eine wahre Augenweide. Per Wirbel erzeugt Ihr einen Schneeball, um das Eis zu brechen.



Wii Alleine kann Toku nichts gegen seine Gegner ausrichten, Monsterbekämpfung ist die Domäne vom per Remote gesteuerten Windgeist Enril.

Der WiiWare-Starttitel "Lost Winds" von David "Elite" Braben ist bis heute einer der Vorzeigetitel für Nintendos Download-Service: Er sieht toll aus, spielt sich gut und besitzt die richtige Dosis Innovation. Die Fortsetzung nimmt sich jetzt der kleinen Kritikpunkte des Erstlings an.

Bis auf das Schwebe-Cape übernimmt Held Toku alle Fähigkeiten, die er im ersten Teil erlernt hat. Im Laufe der Suche nach seiner Mutter Magdi kommen neue, interessante Fertigkeiten hinzu, die es bei der Erforschung eines verschneiten Berges klug einzusetzen gilt. Toku und Windgeist Enril können per Knopfdruck eine hilfreiche Karte aufrufen, die bei der Orientierung in den weitläufigen Gebieten hilft und aufzeigt, wo noch Geheimnisse versteckt sind. Um nicht zu erfrieren, muss Toku zunächst von Fackel zu Fackel eilen, um sich zu wärmen. Später bekommt er ein neues Outfit, das diese Aufgabe übernimmt. Die wichtigste neue Fähigkeit ist aber die Möglichkeit, an bestimmten Schreinen die Jahreszeit zu ändern – so lassen sich Rätsel lösen, neue Gebiete erschließen und Ihr gelangt zu sonst unzugänglichen Gegenständen.

Die grundlegenden Spielmechaniken – Springen durch Beeinflussung des Windes, Erzeugen von Wirbeln – funktionieren so gut wie im Erstling. Dazu wurde der Umfang vergrößert und die Schwierigkeit leicht angehoben, der Levelaufbau ist cleverer als im Vorgänger. Vor allem die Präsentation begeistert und verweist selbst die meisten Vollpreistitel auf DVD in ihre Schranken. *tn*

SPIELSPASS 9

Entwickler	**Frontier, England**
Hersteller	**Frontier**
Preis	**15 Euro**

Comet Crash

PS3 **Strategie** 0



PS3 Auf dem Bildschirm drängeln sich jede Menge Einheiten – die farbreduzierte Grafik ist der Übersicht jedoch abträglich.

In der gegenwärtigen Flut an Tower-Defense-Spielen zückt "Comet Crash" die Offensivkarte: Primärziel ist es nicht, Angreiferwellen abzuwehren, sondern die gegnerische Basis mit eigenen Truppen zu zerstören. Dadurch müsst Ihr schneller und taktisch anders agieren als in der reinen Verteidigerrolle, zumal Ihr auch noch aktiv ein Raumschiff steuert: Das kann nicht attackieren, muss aber herumfliegende Steinbrocken sammeln und in Schussweite der Türme ziehen, um so neues Kapital aufzutreiben. Das rasante Geschehen überrollt Einsteiger ohne Übung, mit Gewöhnung kommt Ihr jedoch klar. Trotzdem stören Macken wie die arg kleinteilige Optik, die Verwechslungen häufig macht, und die extreme Hektik. Idee gut, Ausführung verbesserungswürdig. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**Pelfast, USA**
Hersteller	**Pelfast**
Preis	**8 Euro**

South Park: Let's Go Tower...

360 **Strategie** 16



360 Die Grafik hält sich strikt an die Vorlage, die Animationen der Charaktere fallen entsprechend spärlich aus.

Die respektlose Zeichentrick-Rasselbande muss ihre Heimatstadt vor furchtbaren Eindringlingen wie Hippies und alten Menschen schützen. Das tut sie gemäß der Tower-Defense-Grundsätze, gibt diesen aber wie "Comet Crash" eine eigene Note. Auch hier müsst Ihr von Gegnern zurückgelassene Münzen einsammeln, um neue Türme bauen zu können. Außerdem hat jeder Charakter Schneebälle im Arsenal und eine aufladbare Spezialfähigkeit. Die Präsentation trifft in Bild und Ton perfekt den Geist der Serie, außerdem lassen sich zahllose Videoschnipsel freispielen. Trotzdem hält sich der Spaß in Grenzen, insbesondere für Solo-Strategen wird es angesichts der Gegnerfluten schnell chaotisch. Habt Ihr dagegen Freunde im Team, kommt Anarcho-Unterhaltung auf. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**DoubleSix, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Preis	**6 Euro**

You, Me, and the Cubes

Wii Geschicklichkeit USK 0



Wii Je mehr Würfel hinzukommen, desto schneller bringt ein unüberlegter Wurf das Gleichgewicht in Gefahr – Pech, dass Ihr kaum Zeit zum Überlegen habt.

"You, Me, and the Cubes" ist das erste Spiel seit zehn Jahren von Kenji Eno, dessen frühere Firma Warp u.a. die "D"-Horror-Abenteuer oder "Enemy Zero" verantwortete. Als Grund für sein Comeback nennt der exzentrische Entwickler die Möglichkeiten der Wii-Controller, die hier reichhaltig eingesetzt werden, dem Spielspaß aber eher abträglich sind. Eure Aufgabe ist es, auf im freien Raum stehende Würfel-Konstrukte jeweils ein Paar Purzl-Figürchen zu werfen, ohne dass das Gleichgewicht verloren geht. Das ist anfangs noch simpel, wird aber rasant knifflig, weil stets neue Würfel erscheinen, die auch mal spezielle Störwirkungen haben, oder fiese Sonderfiguren, die andere Kerlchen herunterschubsen.

Wii Und tschüss: Stürzt ein Purzl in den Abgrund, bekommt Ihr das sehr deutlich mit.

Um einen Wurf vorzubereiten und auszuführen, müsst Ihr die Remote schütteln. Zum Zielen wird dagegen möglichst ruhig auf den Bildschirm gedeutet – diese Mischung fühlt sich unglücklich an und nervt auf Dauer. Außerdem sitzt Euch permanent ein knappes Zeitlimit im Nacken, das bei Purzl-Verlusten zusätzlich gekürzt wird. Die Zwangshektik sorgt für unnötige Frusterlebnisse und macht "You, Me, and the Cubes" zum Fall für nervenstarke Knobler mit Ausdauer. Schade, denn das Grundprinzip ist klasse und wäre mit weniger Stressfaktoren deutlich spaßiger geraten. *us*

SPIELSPASS 7

Entwickler **fyto, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **8 Euro**

Dragon Quest Wars

DSi Strategie USK 0

Die Monster von "Dragon Quest" sind längst prominenter als die eigentlichen Helden. Jetzt treten Schleim & Co. in gemischten Teams bei rundenbasierten Kämpfen gegeneinander an. Auf RPG-Elemente wie individuelle Ausrüstung oder Aufleveln wird verzichtet. "Dragon Quest Wars" ist einfach gehalten, aber gerade dadurch nicht weniger komplex – es erinnert an das klassische Schachspiel. Leider geriet der Solo-Modus arg mager, mehr zu bieten hat der motivierende Mehrspieler-Modus für zwei oder vier Gegner über lokales Wi-Fi und löblicherweise auch online. *tn*



DSi Eure Monstertruppen kontrolliert Ihr ausschließlich per Stylus.

SPIELSPASS 7

Entwickler **CREAT Studios, USA**
Hersteller **Square Enix**
Preis **5 Euro**

Viking Invasion

DSi Strategie USK 6

Während die Wikinger zu Hause herumsitzen, schicken sie ihre Frauen auf Beutezug. Eure Aufgabe ist es, die plündernden Horden aus dem Norden abzuwehren, indem Ihr nach Tower-Defense-Manier effektive Verteidigungsanlagen in verschiedenen Ausführungen baut. Die Präsentation ist witzig, der Umfang in Ordnung und die Steuerung per Touchscreen flott und genau. Wer mit Spielen wie "Crystal Defenders" seinen Spaß hatte, wird die Wikinger mögen und fühlt sich gleich heimisch. Mit 8 Euro ist "Viking Invasion" zwar eines der teureren DSi-Spiele, bietet aber dafür auch angemessenen Spielspaß. *tn*



DSi Übers Wasser nahen Wikinger, am Ufer baut Ihr die Verteidigung.

SPIELSPASS 7

Entwickler **BiP Media, Frankr.**
Hersteller **BiP Media**
Preis **8 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bomberman Ultra	Hudson	–	Endlich auch für Sony-Knallköpfe: launige Labyrinth-Bombenlegerei mit vielen Optionen – vor allem online stark.	10 €	8
Command & Conquer Alarmstufe Rot 3: Commander's Challenge	Electronic Arts	–	Sehr schwere Strategie-Kost ohne Speicherfunktion und Online-Matches: 50 Skirmish-Missionen in gewohnt quietschbuntem "Alarmstufe Rot"-Design garniert mit neuen Einheiten (Test Seite 84).	10 €	6
Comet Crash	Pelfast	–	Offensivlastige Tower-Defense-Taktik, die an der drögen und unübersichtlichen Optik leidet (Test auf Seite 85).	8 €	6
Digger HD	CREAT Studios	–	Neuauflage eines obskuren PC-"Dig Dug"-Klons, die dem Vorbild nicht das Wasser reichen kann.	10 €	4
Heavy Weapon	PopCap Games	–	Gewitzter Doppelstick-Shooter mit Panzer, der sich von den Weltraumkollegen abhebt (Test in MAN!AC 04/07).	8 €	8
Mushroom Wars	CREAT Studios	–	Flotte und knuffig inszenierte Echtzeit-Strategie, die ihre Mehrspieler-Optionen beschränkt (Test auf Seite 84).	10 €	7
TNMT: Turtles in Time Re-Shelled	Ubisoft	Arcade	Optisch nett gemachtes Update der monotonen Schildkrötenklopperei ohne Langzeitreiz.	10 €	4
Trine	Nobilis	–	Ausgereiftes Knobel-Abenteuer mit "The Lost Vikings"-Anleihen und viel Stil (Test auf Seite 83).	20 €	8
Uno	Gameloft	–	Nicht identisch zur Xbox-360-Fassung, aber natürlich das gleiche Kartenspiel – auch vor der Glotze launig.	10 €	8

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
PixelJunk Monsters Deluxe	Sony	–	Das knuffige Äußere beherbergt einen knackigen Tower-Defense-Vertreter (Test in MAN!AC 04/08).	8 €	7
Thexder Neo	Square Enix	–	Solide, aber nicht weiter spannende Modernisierung eines exotischen PC-Retro-Shooters (Test auf Seite 87).	8 €	6

Ion Assault

360 Action USK 6

Was nach einem Doppelstick-Shooter von der Stange aussieht, entpuppt sich in mehreren Aspekten als Überraschung: So ballert Ihr hier nicht einfach herum, sondern müsst erst per Schultertaste Partikel aufsaugen, die Ihr dann konzentriert Richtung Gegner schickt. Das ändert Euer Vorgehen deutlich und wird durch eine spektakuläre Optik schick in Szene gesetzt. Allerdings endet die Action dadurch auch mal im Chaos, und eine Frage bleibt offen: Wieso kann man nicht mit dem rechten Stick direkt zielen, sondern muss immer mühsam den Ziellaser drehen? Das und die Kürze des Einsatzes verärgern. *us*



360 Partikel-Schauer pur: cool anzusehen, aber nicht immer übersichtlich.

SPIELSPASS 6

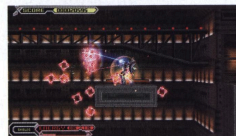
Entwickler **Coreplay, D**
Hersteller **RTL Interactive**
Preis **10 Euro**

Thexder Neo

PSP Action USK 6

Erkundet vielschichtige Höhlensysteme mit dem Transformer: In Mechgestalt nehmt Ihr die Drohnen mit dem Autoziellaser aufs Korn. Per Knopfdruck wechselt Ihr zum Jäger, der zwar nur geradeaus ballert, aber in alle Richtungen fliegen und sich durch enge Schächte zwängen kann – nur wer die beiden Modi taktisch ausschöpft, meistert die vielen Tücken der Labyrinthe und findet den gut versteckten Ausgang.

Wer alle Winkel erkundet, wird aber leider kaum belohnt – Ihr spielt auf Zeit. Im lokalen Mehrspieler-Modus lassen sich zudem Wettrennen durch die Technolevels veranstalten. *oe*



PSP Sammelt Schildenergie, um Euch im rechten Augenblick zu schützen.

SPIELSPASS 6

Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **8 Euro**

Neue Download-Spiele

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Axel & Pixel	Take 2	–	Charmantes Abenteuer mit schicker Präsentation, jedoch etwas schlicht und kurz (Test auf Seite 83).	10 €	7
Bubble Bobble Neo!	Square Enix	–	Solide Neuinterpretation des Single-Screen-Geschicklichkeitsspaßes, dessen neue Ideen nicht zünden.	10 €	6
Command & Conquer Alarmstufe Rot 3: Commanders Challenge	Electronic Arts	–	Sehr schwere Strategie-Kost ohne Speicherfunktion und Online-Matches: 50 Skirmish-Missionen in gewohnt quietschbuntem "Alarmstufe Rot"-Design garniert mit neuen Einheiten (Test Seite 84).	10 €	6
Football Genius	RTL Interactive	–	Fußball-Quiz mit ordentlicher Fragenanzahl, das man kaum uninspirierter und holpriger hätte gestalten können.	10 €	3
Ion Assault	RTL Interactive	–	Doppelstick-Shooter mit interessantem Konzept, aber störrischer Steuerung (Test auf Seite 87).	10 €	6
Lucidity	LucasArts	–	Baut mit Klötzchen den Reiseweg der Heldin – stilvoll inszeniert, aber sehr zufallsabhängig (Test auf Seite 83).	10 €	7
Military Madness: Nectaris	Hudson	–	Hexfeld-Strategie auf Basis des PC-Engine-Klassikers, die grau aussieht und spielerisch altbacken ist.	10 €	5
Puzzle Bobble Live!	Square Enix	–	Ohne große neue Ideen umgesetzte Neuauflage des Knobelklassikers – immer noch für eine Runde gut.	10 €	7
Sam & Max: Außer Raum und Zeit	Telltale Games	–	Das schräge Detektiv-Duo startet in sein zweites Abenteuer, das die Qualität des Erstlings hält.	20 €	8
South Park: Let's Go Tower Defense Play!	Microsoft	–	Hektische Tower Defense, die ihre Vorlage gut trifft und (zu) sehr auf Mehrspieler-Runden setzt (Test auf Seite 85).	10 €	6
The Dishwasher: Dead Samurai	Microsoft	–	Grafisch eigenwilliges, aber spielerisch konfuses Dauergeschnetzel (Test in M! 06/09).	10 €	6
The Warriors: Street Brawl	Paramount	–	Traniger "Streets of Rage"-Verschnitt, dessen einziger Vorzug die ordentliche 3D-Optik ist.	10 €	4

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
"Aha! I Got It!" Escape Game	Ateam	–	Forderndes Puzzlespiel, bei dem in einem Raum Point'n'Click-Probleme gelöst werden müssen.	5 €	6
Final Fight 2	Capcom	SNES	Akzeptables Sidescroll-Beat'em-Up mit schwachen Bosskämpfen und wenig Abwechslung.	8 €	5
Golden Axe	Sega	Arcade	Schlichtes Fantasy-Gemetzel, das auch in der Spielhallen-Optik heute nur noch wenig Charme hat.	9 €	4
Heron: Steam Machine	Triangle Studios	–	Von "Pipemania" inspirierter Puzzler, der den simplen Charme seiner Vorlage bei weitem nicht erreicht.	5 €	4
Lernen mit den PooYoos Ep. 1	Lexis Numerique	–	Überraschend schick präsentiertes Lernspiel für die kleinen Zocker im Vorschulalter.	5 €	6
Little Tournament Over Yonder	Gevo Ent.	–	Rundentaktik mit kleinen Actioneinlagen und dämlichen Gegnern (Test auf Seite 84).	8 €	5
LostWinds: Winter of the Melodias	Frontier	–	Starke Fortsetzung des Windhüpfers mit toller Optik und vielen Detailverbesserungen (Test auf Seite 85).	10 €	9
Magnetis	Yullaby	–	Solider Knobler mit einigen frischen Ansätzen in Sachen Gruppenbildung, dem es aber an Tiefgang fehlt.	5 €	5
R-Type	Sega	Master System	Solide Portierung des Horizontal-Shooters – lohnt aber nicht, weil die TurboGrafx-16-Fassung besser ist.	5 €	5
Sexy Poker	Gameloft	–	Mieses Poker und Black Jack, bei dem sich die Anime-Mädels nicht einmal richtig entblättern.	5 €	2
Super Star Wars	LucasArts	SNES	Schick aussehende Hüpf-Action zum Sternenkrieg, jedoch viel zu schwer für die meisten Zocker.	8 €	6
Super Star Wars: Empire Strikes Back	LucasArts	SNES	Vor allem optisch verbesserte Fortsetzung nach gleichem Schema, aber immer noch sehr knackig.	8 €	7
Super Star Wars: Return o.t. Jedi	LucasArts	SNES	Die Krönung der Spiele-Trilogie: noch etwas hübscher und vor allem zugänglicher für Nicht-Profis.	8 €	8
Tales of Monkey Island Ep. 2	Telltale Games	–	Guybrush Threepwoods neues Abenteuer geht weiter – wieder mit den technischen Macken aus Episode 1.	10 €	6
Wonder Boy III: The Dragon Trap	Sega	Master System	Immer noch unterhaltsames Hüpf-Abenteuerspiel – wer's mag, kauft aber die TurboGrafx-16-Variante.	5 €	7
You, Me, and the Cubes	Nintendo	–	Skurriler Geschicklichkeitstest rund um Gleichgewicht – durch viel Hektik schnell frustig (Test auf Seite 86).	10 €	7

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Intersect	Nintendo	GBA	Stilvolle Neuauflage des "bit Generations"-Titels "Digidrive": Sortiert Symbole auf futuristischen Autobahnen.	5 €	7
Dragon Quest Wars	Square Enix	–	Rundenbasierte Taktik mit einfachem Regelwerk, die aber viel Tiefe besitzt (Test auf Seite 86).	5 €	7
Viking Invasion	BiP Media	–	Spaßig inszenierte Tower-Defense-Variante ohne Besonderheiten (Test auf Seite 86).	8 €	7
Wakugumi: Monochrome Puzzle	Nintendo	–	Stylus-Knobler von den "Polarium"-Machern, der etwas ziellos und fummelig ist.	5 €	5
Yummy Yummy Cooking Jam	Virtual Toys	–	Nettes, aber unspektakuläres Dauer-Servieren, das langfristig wenig Abwechslung bietet (Test in M! 02/09).	5 €	5

Neuerscheinungen vom 12.9. bis zum 16.10.

PSP minis

Endlich können auch deutsche Zocker die Spiele aus den Heimentwickler-Stuben kaufen – M! zeigt Euch, was hinter dem Angebot steckt und welche Titel sich lohnen.



Einige minis setzen auf Hochkant-Darstellung wie z.B. die Neuauflage des populären Amiga-Flippers "Pinball Fantasies".

Auf der gamescom-Messe Ende August ließ Sony die Katze aus dem Sack: Um den digitalen Vertriebsweg für die PSP zu stärken, würden pünktlich zum Start der PSPgo Anfang Oktober nicht nur Vollpreisspiele im PlayStation Store angeboten, sondern auch die "minis". Hinter der putzigen Bezeichnung verbirgt sich eine Spielekategorie, die mit den Indie Games der Xbox 360 und App-Store-Titeln von iPhone bzw. iPod touch verglichen werden kann – kleinere Entwicklung zum Schnäppchenpreis.

Einige wichtige Unterschiede gibt es allerdings: So macht es Sony zwar kleinen Teams durch günstigere Kosten für die Entwicklerumgebung leichter, Spiele zu fertigen, die müssen aber die Konkurrenz von großen Herstellern wie Electronic Arts oder Namco-Bandai fürchten. Zudem behält sich der PSP-Hersteller sämtliche Kontrollrechte vor, bis zur Veröffentlichung werden die Titel ausführlich geprüft und die Auswahl soll nicht zu groß werden – bei den Rivalen geht das lockerer vonstatten.

Außerdem muss ein Spiel mehrere Einschränkungen beachten, um sich für die minis zu qualifizieren: eine Maximalgröße von 100 MB und ein Preis unter 10 US-Dollar (in Europa entsprechend 10 Euro), dazu kommt der Verzicht auf die Nutzung von Zubehör, Zusatzinhalten und vor allem den Netzwerk-Funktionen – das macht Mehrspieler-Partien bestenfalls durch Herumreichen der PSP möglich.

Zum Start im Oktober waren über 15 Titel verfügbar, von Neuentwicklungen bis zu Umsetzungen diverser iPhone- oder Retrotitel reicht das Spektrum. Auch Portierungen wie die "Pac-Man Championship Edition" von der Xbox 360 sind bereits angekündigt. Bis Jahrsende soll laut Sony das Angebot auf etwa 50 Spiele wachsen. Bislang halten sich die Preise erfreulich in Grenzen, zum Redaktionsschluss war für kein Game mehr als 5 Euro fällig. Dank Sonys Qualitätskontrolle machen bisher alle Titel einen professionellen Eindruck, was natürlich nicht zwingend großen Spielspaß bedeuten muss. Deshalb haben wir für Euch die erste Welle gesichtet und stellen eine interessante Auswahl näher vor – zukünftige Toptitel werden wir natürlich ebenfalls nicht vernachlässigen. *us*



Minis gibt's wie alle anderen PSP-kompatiblen Downloads im PlayStation Store zu kaufen – greift Ihr via Handheld darauf zu, wird inkompatible Software gar nicht angezeigt.

Funky Punch

PSP Beat'em-Up

Zwölf Recken wie Ninja Jack, Samurai Roddric und Basketballspieler Darius laden zum Kampfsportturnier: Ihr vermöbelt den Gegner mit lediglich zwölf Manövern, einschließlich Block, Rolle und Sprung – die Figuren unterscheiden sich nur durch drei Spezialangriffe. Mangels Manövervielfalt und nicht zuletzt wegen der etwas holprigen Steuerung will kaum Prügelfreude aufkommen, zumal man nur gegen KI-Fighter kämpfen kann. Zur Auswahl stehen Arcade-Turnier, Survival, Time Trial, Training und Emotimania. In letzterem Modus steigen gleich vier Kämpfer in die Arena, was das Geschehen allerdings unübersichtlicher macht. *oe*



PSP Wurfsterne sind die einzige Spezialwaffe des Ninja, er kann sie auf drei Arten schleudern.

Entwickler	Solusgames, USA	4 Spielspaß
Preis	3,99 Euro	

Hero of Sparta

PSP Action

Der Held von Sparta hüpft und kraxelt durch acht antike Welten, um Minotauren und anderen Sagenwesen den Garaus zu machen: Mit zwei Angriffstasten und Block mischt Ihr die Biester auf, außerdem dürft Ihr drei Zauber beschwören und per Reaktionstest blutige Todesschläge ansetzen. Die Levels bergen einige versteckte Upgrades, verblüffen mit berstenden Stockwerken und Riesen im Hintergrund. Die vielen Kämpfe spielen sich dagegen weitgehend unspektakulär, weil man einfach immer auf dieselben Tasten kloppt – Ihr könnt kaum Tricks erlernen. Nur manche Klettereinlage bringt etwas Abwechslung in die Klopperei. *oe*



PSP Lauft im Kreis um den Zyklopen herum und weicht beim Kämpfen seinen Faustschlägen aus.

Entwickler	Gameloft, Rumänien	5 Spielspaß
Preis	4,99 Euro	

Fieldrunners

PSP Strategie



PSP Angriff der Biker: Lenkt die Feinde im Zickzack übers Schlachtfeld, um sie möglichst lange beschießen zu können – manche Exemplare stecken einiges weg!

Die "Fieldrunners" stürmen geradewegs über den Bildschirm: Um sie aufzuhalten, platziert Ihr MG-Geschütze, Schleimkanonen, Raketenwerfer und Teslatürme auf den quadratischen Feldern des Schlachtfelds. Eure Stellungen setzen den Soldaten, Panzern und Mechs nicht nur übel zu, sondern zwingen sie auch zu Umwegen. Je weiter sie laufen müssen, desto länger liegen sie unter Feuer: Erstellt verwinkelte Pfade, um selbst die mächtigsten Angriffsmächte in die Knie zu zwingen. Die vier Waffensysteme lassen sich zwar offensiv aufwerten, aber nicht um echte Upgrades wie Multiraketen oder Ähnliches bereichern: Ab Gegnerwelle 50 habt Ihr gewöhnlich die Arena zugebaut und verbessert nur noch Schlüsselstellungen – dann flacht die Spannung ab, weil Ihr nur noch wenig Einfluss auf das Geschehen habt. Die fünf Levels variieren das Spielprinzip mit mehreren Toren, aus denen die Feinde abwechselnd oder gleichzeitig stürmen. So müsst Ihr mehrere Fronten im Auge behalten und verschiedene Laufpfade durch Euer Labyrinth planen. Zwar besitzt die PSP-Version zwei Levels mehr als das iPhone-Vorbild, geübte Zocker können sie jedoch in einer Stunde freispielen. *oe*



PSP Nach 50 Gegnerwellen wird der nächste Level geöffnet, dann spielt Ihr nur noch um den High Score.

Entwickler	Subatomic, USA	7 Spielspaß
Preis	4,99 Euro	

Alien Havoc!

PSP Geschicklichkeit



PSP Weil's besser schmeckt und sich nicht wehrt: Tragt die Kuh zum Ufo, bevor der Bauer kommt!

Das Alien landet mit dem UFO auf 20 Farmen, um den Bauern die Kühe zu stehlen: Das lassen sich die Landwirte nicht einfach bieten, sie verfolgen Euch und tarnen sich als Vogelscheuchen, um Euch aufzulauern. Versteckt Euch im hohen Gras oder bewerft sie mit Steinen und Salatköpfen! Natürlich gibt es auch bewegliche Hindernisse wie Traktoren und allerlei andere ländliche Fallen: Das in alle Richtungen scrollende Labyrinthspiel unterhält Euch mit einem putzigen Mix aus Schleicheinsatz und Verfolgungsjagden, ohne Bonusaufgaben und Upgrades wurde das klassische Spielprinzip allerdings nicht voll ausgeschöpft. *oe*

Entwickler	Creat Studios, USA	6 Spielspaß
Preis	5 Euro	

Fortix

PSP Strategie



PSP Der Ritter zieht eine rote Linie durch Feindesland: Um neue Gebiete zu erobern, müsst Ihr sie abstecken.

Die Echtzeiteroberung "Fortix" würzt den Arcade-Klassiker "Qix" mit neuen Strategiefacetten: Auf zwölf Karten muss ein Ritter das Gebiet um Festungen erobern, indem er die Grenzen von Quadranten abläuft und sie so für sich gewinnt. Dabei muss er sich vor Drachen und Geschützen in Acht nehmen sowie mit verschiedenen Terrains wie Gebirge und Sumpf klarkommen. Zum Glück erobert Ihr ebenfalls Geschütze und sammelt zufällig erscheinende Extras wie Schild und Drachenstopper, die Euch Vorteile verschaffen – handelt schnell, denn das Zeitlimit ist knapp! Grafisch ist "Fortix" zwar unspektakulär, doch die neuen Strategieelemente bringen frischen Wind in den Oldie. *oe*

Entwickler	Nemesys, Ungarn	6 Spielspaß
Preis	4 Euro	

Break Quest

PSP Geschicklichkeit



PSP Ganz schön verzwickt: Dreieckige und kreisförmige Steine reflektieren den Ball kreuz und quer.

"Breakout" ist ebenso bekannt wie legendär, die PSP-Umsetzung des PC-Shareware-Klons "Break Quest" erweitert das traditionelle Spielprinzip um einfallsreiche Elemente: Bewegliche Hindernisse wie Drehbalken, neuartige Schlägerformen, Beschleuniger und allerlei Spezialsteine, die den Ball schwer kalkulierbar ablenken – wer alle 100 Levels entdecken möchte, muss sich mächtig anstrengen. Neben dem Quest-Modus lassen sich erspielte Levels auch in zufälliger Reihenfolge zocken, weitere Spielmodi gibt es leider nicht. Ärgerlich auch die Steuerung, die entweder träge über übernervös reagiert und viel Gewöhnung benötigt. *oe*

Entwickler	Beatsharpers, Ukraine	6 Spielspaß
Preis	3 Euro	

Tetris

PSP Denkspiel



PSP Die Schwerkraft lässt die Klötze einzeln nach unten fallen und erleichtert so Kettenreaktionen.

Die Neuauflage von "Tetris" schmückt Electronic Arts mit zahlreichen Kniffen, Profitrainer-Modus und Herausforderungen: Neue Logikelemente wie Schwerkraft und rotierendes Spielfeld lassen den Klassiker grafisch unangetastet, bringen aber trotzdem vergnügliche Abwechslung in die Stapelei – zusammen mit dem netten Techno-Remix der "Tetris"-Melodie zeigt die Neuauflage Charme. Leider hat man jedoch auf einen Mehrspieler-Modus verzichtet, der speziell auf Handhelds seit dem Uralt-Game-Boy ebenso legendär wie Pflicht ist: Den vollen "Tetris"-Genuss bringt Electronic Arts also nicht auf die PSP. *oe*

Entwickler	Electronic Arts, USA	8 Spielspaß
Preis	5 Euro	

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch



Mecho Wars

iPhone **Strategie**

Das iPhone-Gegenstück zu Nintendos "Advance Wars" ist das knuddelige "Mecho Wars": Hier rückt Ihr mit allerlei Monstern gegen den Feind vor und nutzt wie im Vorbild die Talente von Infanterie, Luftwaffe und Artillerie. Dabei berücksichtigt Ihr wechselnde Tageszeiten sowie die Deckung im Terrain, um Euch einen taktischen Vorteil zu verschaffen. Weitere Truppen kauft Ihr mit Gold, das Ihr von eroberten Städten abgreift. In den 20 Missionen der zwei Story-Kampagnen bringt die stets präsente Handlung zusätzliche Spannung in die Schlachten, kann der Feind etwa rechtzeitig Verstärkung herbeipfeifen? Neben dem Kampagnen-Modus gibt es zehn Herausforderungskarten, ein Trophäensystem und den umfangreichen Zweispieler-Modus. In diesem dürft Ihr Schlachten auf einem Handheld austragen, aber auch vier Online-Varianten (via "Open Feint"-Community) nutzen. Bei Letzteren könnt Ihr Zocker in Echtzeit oder zeitversetzt zum Kampf fordern. Letzteres bereitet mehr Freude, weil man nicht auf den Gegner warten muss. Wegen der vielen Einheiten kann eine Runde schon mal mehrere Minuten dauern! So umfangreich wie "Advance Wars" ist "Mecho Wars" aber nicht, nach etwa zehn Stunden habt Ihr alle Aufgaben erfüllt.

M! HIT

Entwickler	**Oyaji Games, UK**
Hersteller	**Oyaji Games**
Preis	**3,99 Euro**





iPhone Übersichtlich: Alle wichtigen Informationen wie Terrain-Eigenschaften, Reichweite und Truppenstärke werden bei Bedarf eingeblendet.



iPhone Die verschiedenen Waffensysteme kontern sich gegenseitig: Nutzt eine ausgewogene Truppe, um dem Feind keine Blöße zu geben.

FREE PLAY

Schöne Bescherung mit Apple

Es weihnachtet auf dem iPhone, pünktlich zur staden Zeit bringen die Hersteller kostenlose Weihnachtsspiele aufs iPhone. Meist wird dabei gepuzzlet, z.B. in der Memory-Variante "Christmas Match": Deckt die Karten auf und sucht weihnachtliche Pärchen wie Schneemann und Mistelzweig – strengt Euch an, denn Euer High Score wird online gestellt! Wer massig Geschenke abräumen will, besorgt sich "Christmas Fever": Hier spielt Ihr Santas Helfer, die mit dem Sack vom Himmel fallende Päckchen fangen. Musikalisch wird's dagegen in "Xmas in Space", in dem Ihr Weihnachtsmelodien mit den Glocken nachspielt: Allerhand englische Weihnachtslieder wie "We Wish You a Merry Christmas" warten auf Euch.

GRATIS WEIHNACHTSSPIELE

NAME	HERSTELLER	Genre
Christmas Fever	Spooky Games	Geschick
Christmas Match	Jirbo	Puzzlespiel
Xmas in Space	Hige Production	Musik





iPhone Besinnlich zocken: In "Christmas Match" sucht Ihr Symbolpaare (links), bei "Christmas Fever" fangt Ihr Geschenke (rechts) – schnappt sie Euch alle!

Zenonia

iPhone **Rollenspiel**

Mit Paladin, Assasssine oder Krieger purzelt Ihr zwischen die Fronten von Drachenklan und den heiligen Rittern: In über 40 Stunden schlagt Ihr Euch auf eine der beiden Seiten und entscheidet damit den Ablauf der Geschichte. Die Story begeistert und unterhält Euch mit reichlich Zwischenszenen, in denen allerdings nur englisch geplaudert wird. In den Missionen stürmt Ihr Oberwelt, Festungen und Höhlen, um die vielen Monster in Echtzeit zu vermöbeln: Über 100 Ausrüstungsgegenstände und 17 Kampftalente stehen jedem Heldentypen zur Verfügung.

Putzige Animationen, Zaubergewitter und reichlich Humor sorgen für einen sympathischen Mix aus Erforschen und Monsterschlachten: Fans von Klassikern wie "Zelda" müssen zugreifen!



iPhone In der riesigen Abenteuerwelt findet Ihr Euch dank der Radarfunktion bestens zurecht.

Entwickler **Gamevil, USA**
Hersteller **Gamevil**
Preis **2,39 Euro**
8 Spielspaß

Hunting Unlimited 2010

iPhone **Action**

THQs Jagdausflug kommt vom PC aufs iPhone: In 50 US-Staaten zückt Ihr Flinte, Bogen und Armbrust, um kapitale Hirsche und andere Beute zu erlegen. Dazu sucht Ihr das Wild in den in alle Richtungen scrollenden Umgebungen und tippt mit dem Finger drauf, um durch Zielfernrohr oder Visier zu blicken. Dann schwenkt Ihr das Zielkreuz über die Beute: Nur wer im rechten Augenblick feuert, ergattert die begehrten Jagdtrophäen. Passt aber auf, dass Ihr die Tiere nicht erschreckt – sonst müsst Ihr sie auf der Flucht erwischen.

"Hunting Unlimited 2010" ist eine unkomplizierte Ballerei, die mit massig Levels und reichlich upgradebaren Waffen vergnügliche Unterhaltung bietet. Leider kann man sich nicht anpirschen, was den Ablauf auf lange Sicht etwas eintönig gestaltet.



iPhone Sobald Ihr den Zielmodus aktiviert, schwenkt das Fadenkreuz über Euer Ziel.

Entwickler **Punch, UK**
Hersteller **THQ Wireless**
Preis **0,79 Euro**
6 Spielspaß

Blades of Fury

iPhone **Beat'em Up**

Zehn schwer bewaffnete Krieger stellen sich dem Prügelturnier: "Blades of Fury" dürft Ihr wahlweise mit virtuellen Tasten, aber auch neuartiger Touchscreen-Bewegungen lenken – Ihr wischt mit dem Finger horizontal und vertikal über den Bildschirm, um entsprechende Manöver auszulösen. Das klappt erstaunlich flink und präzise, schon nach wenigen Minuten beeindruckt Ihr mit spektakulären Combos, geschickten Konterangriffen und Ausfallschritten – lediglich auf Distanz wird's knifflig, weil die Figuren etwas lahm vorrücken. Ihr spielt Story, Arcade, Überleben sowie Zweispieler-Duelle per Wi-Fi und Bluetooth: Sowohl Charakterdesign als auch Kampfsystem hat Gameloft allerdings schamlos bei "Soulcalibur" abgekupfert, spielerische Innovationen dürft Ihr deshalb nicht erwarten.



iPhone Die Kämpfe präsentieren sich mit schönen Animationen und reichlich Special-FX.

Entwickler **Gameloft, Rumänien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **3,99 Euro**
7 Spielspaß

Gangstar

iPhone **Action**

Startet eine Verbrecherkarriere in der offenen Stadt, klaut jede Menge Fahrzeuge und ballert mit allerlei Waffen wild durch die Gegend. In dem frechen "GTA"-Klon erplaudert Ihr Missionen, bei denen man in wenigen Minuten Beute sichert und die Konkurrenz aus dem Weg räumt. Die Umgebung ist prächtig gelungen, aber nur bedingt interaktiv: Die Polizei macht nicht viel und Hindernisse sind reiner Levelschmuck, Euer Fahrzeug fährt einfach durch. Die Missionen sind dagegen ansprechend arrangiert und mit den vielen Fahrzeugen lässt sich wunderbar experimentieren: Dank Sensorsteuerung legt Ihr Euch sogar mit in die Kurven! Im Autoradio spielt "Gangstar" Eure persönlichen Wiedergabelisten, bei Märschen tönen aber lediglich Umgebungsgeräusche aus dem Lautsprecher.



iPhone Folgt den Icons: Mit der Minimap fällt die Orientierung im virtuellen Los Angeles leicht.

Entwickler **Gameloft, Rumänien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **4,59 Euro**
7 Spielspaß

TOP-APPS

Komplettlösungen für Videospiele

Mit dem iPhone kann man nicht nur spielen, sondern auch seine Leistungen auf Konsole und PC verbessern. Möglich machen es die vielen Game Guides von Ethan Productions, die massig Tipps für alte und neue Videospiele bieten – von Klassikern wie "Super Mario 64" und "Legend of Zelda" bis hin zu neueren Titeln wie "Halo Wars" und "Uncharted: Drakes Schicksal" werden zahlreiche Hilfen angeboten.

Die meisten Game Guides sind gratis, manche kosten knapp 2 Euro. Alle Tipps und Lösungen werden übersichtlich nach Themen bzw. Levels geordnet, grafisch dürft Ihr aber nicht viel erwarten: Die praktischen Nachschlagewerke erklären nur mit Texten – Bilder oder Skizzen sind nicht eingebaut.

GAMEGUIDES FÜR...

NAME	HERSTELLER	Preis
Dead Space	Ethan Prod.	gratis
Fallout 3	Ethan Prod.	1,59 Euro
Resident Evil 5	Ethan Prod.	1,59 Euro

FFXII Guide — More
LogMeIn: PC access from your iPhone
Final Fantasy XII
More Free Guides
Basics
Part I
Part II
Part III
Part IV

SC:DA Guide — More
FREE Hip Hop Video+News channel
Ads by AdMob
Splinter Cell: Double Agent
More Free Guides
Mission 1
Mission 2
Mission 3
Mission 4
Mission 5

iPhone Komplettlösungen für "Final Fantasy XII" (links) und "Splinter Cell: Double Agent" (rechts): Fragt einfach das iPhone, wenn Ihr im Spiel feststeckt.

IMPORT

Ganz viel Musik

SOUNDTRACK • Rekordverdächtig: Square Enix feiert mit der "SaGa"-Box den 20. Geburtstag der RPG-Reihe. 20 CDs und 1 DVD befinden sich gemeinsam mit einer Bastelanleitung für die eigentliche Aufbewahrungsbox der Discs in der luxuriösen Verpackung. Für etwa 240 Euro erhaltet Ihr 19 Stunden Musik sowie eine etwa 30-minütige Doku, in der "SaGa"-Macher Akitoshi Kawazu auf Japanisch über die Reihe erzählt. Während die "SaGa"-Spiele nicht jedermanns Sache sind, gehen die Klänge wunderbar ins Ohr. Zu beachten ist: Auf den CDs sind fast ausschließlich Originalversionen, nur selten ist ein arrangierter Track dabei.

Strategie mit Schuss

SPIELE • **Der Name "Daisenryaku" ist in Japan ein großer – seit MSX-Zeit bekriegen sich Nippon-Generäle auf flachen Schlachtfeldern. Auf die neue Episode, die im Dezember für PS2, PSP, DS und Xbox 360 erscheint, wurden wir jedoch wegen der aufreizenden Artworks aufmerksam. "MoeMoe 2-ji Daisenryaku 2" entsteht wie das 1987er Original beim Traditionshaus SystemSoft und kombiniert zum zweiten Mal historische WW2-Schlachten mit üppigen Manga-Mädchen – je nach Zerstörungsgrad der 'Steel Maiden'-Einheiten melden sich die weiblichen Figuren in immer knapperen Outfits zum Appell.**



Der Schlachtenbildschirm der PS2-Version versprüht so viel Erotik wie ein "Sim City".

Demon's Souls jetzt auch in USA

SPIELE • In Ausgabe 07/09 haben wir From Softwares beinhartes Rollenspiel "Demon's Souls" unter die Lupe genommen und mit satten 82% Spielspaß bedacht; da die getestete Hongkong-Version über englische Texte verfügt, ist das düstere Fantasy-RPG einwandfrei spielbar.

Wer sich das Game trotzdem noch nicht geholt hat, wird jetzt belohnt: "Demon's Souls" ist seit Kurzem auch in den USA erhältlich, läuft auf jeder PlayStation 3 und kostet in der edlen Deluxe-Variante samt Lösungsbuch, Artbook und Soundtrack-CD beim aktuellen Dollarkurs weniger als 50 Euro – ohne Porto, versteht sich.

Essen mit Gesicht

MERCHANDISE • Passend zum beliebten Spielhallen-Trommelspiel "Taiko no Tatsujin" gibt es seit dem 10. Oktober eine Bento-Box für den hungrigen Flugreisenden: Die ca. 8 Euro teure Fertigmahlzeit wird noch bis zum 8. November im Terminal 2 des Tokioter Flughafens Narita verkauft.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
3D Dot Game Heroes	From Software	PS3	50 €	Japan	5. November
Bayonetta	Sega	PS3/360	60 €	Japan	im Handel
Cooking Mama 3	Taito	Wii	40 €	Japan	26. November
Drawn to Life: Next Chapter	THQ	Wii/DS	40 €	USA	im Handel
God of War Collection	Sony	PS3	40 €	USA	November
Ju-on: The Grudge	Xseed	Wii	30 €	USA	im Handel
SAW	Konami	PS3/360	55 €	USA	im Handel
Sin & Punishment 2	Treasure	Wii	55 €	Japan	im Handel
Undead Knights	Tecmo	PSP	45 €	USA	im Handel
Way of the Samurai 3	Spike	360	50 €	USA	im Handel

Rundum-Glücklich-Prügel-Paket



SPIELE • Am 23.12. erscheinen in Japan zwei dicke PS2-Prügel-Pakete: Zum Preis von jeweils umgerechnet 80 Euro erhaltet Ihr eine der beiden 'Neo Geo Online Complete'-Boxen. In jedem Set stecken sechs PS2-Spiele, die wiederum meist mehrere SNK-Beat'em-Ups originalgetreu emulieren. Unter anderem enthalten sind "Garou: Mark of the Wolves", "Samurai Shodown Anthology", "King of Fighters Orochi & Nests" und "The Last Blade 1&2".

IMPORT-TICKER »

+++ Blaue Bohnen: "Metal Slug 7" – bislang DS-exklusiv – wird für PSP umgesetzt und als "Metal Slug XX" am 23.12. in Japan erscheinen. +++ PSP-Preiskampf: Bereits eine Woche nach dem Launch senkten einige englische Handelsketten bzw. Onlinehändler (u.a. Amazon, HMV) den Preis der PSPgo von 225 auf 199 Pfund (Preisersparnis: 30 Euro). +++ Namenswirrwarr: Die PS3-Version von "Nier", unser Titelthema der letzten Ausgabe, heißt in Japan "Nier Replicant" und hat einen deutlichen jüngeren, feminineren Helden. +++

Shin Megami Tensei: Persona

PSP Rollenspiel



PSP Das Erkunden der Dungeons aus der Egosicht ist wie schon im Original grafisch zweckmäßig gehalten.



PSP Die Personas sind im Kampf Eure mächtigsten Attacken. Genauso wichtig ist es aber, mit den gegnerischen Monstern zu kommunizieren!

Mit "Revelations: Persona" veröffentlichte Atlus 1996 eines der ersten Rollenspiele für die junge PSone. Doch das komplexe Kampfsystem und das okkulte High-School-Setting verwirrte einen Großteil der potenziellen Käufer, die lieber weiter auf "Final Fantasy VII" warteten. Heute sieht es anders aus: Dank "Persona 3 & 4" erfreut sich die unorthodoxe Serie jetzt großer Beliebtheit, eine gute Gelegenheit für Atlus, ein Remake des damals untergegangenen Erstlings auf die PSP zu bringen.

Die soziale Komponente der aktuellen Episoden fehlt hier allerdings noch, "Persona" ist ein knackiger Dungeoncrawler der alten Schule. Die Gänge der St. Hermelin High School und anderer Gebäude erkundet Ihr schrittweise aus der Egosicht, Zwischensequenzen und Zufallskämpfe seht Ihr in isometrischer Perspektive. In den Kämpfen dreht "Persona" in Sachen Komplexität so richtig auf: Anstatt einfach nur rundenbasiert Dämonen zu vermöbeln, können Eure Helden mit ihren Gegnern reden, verhandeln, ihnen Honig ums Maul schmieren, drohen oder ihnen sogar etwas vortanzen, um sie in die Flucht zu schlagen, Items zu bekommen oder im Idealfall neue, mächtige Personas (unterstützen Euch in der Schlacht) zu erhalten.

Für das PSP-"Persona" wurde eine neue Übersetzung angefertigt, die Menüs sind aufgefrischt und die zahlreichen geschnittenen oder veränderten Elemente der Erstveröffentlichung wieder im Original mit von der Partie. Da kann man dann auch verkraften, dass an der damals schon eher zweckmäßigen Grafik nicht allzu viel gefeilt wurde.

So ist "Persona" auf der PSP ein gelungenes Remake, das auch Neulinge, die die Serie erst mit den PS2-Sequels entdeckt haben, langfristig fordert und unterhält. *tn*

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- komplexes Kampfsystem
- Dungeons in Ego-Perspektive
- erstmals ungekürzt im Westen

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**80**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Hinter der abgestandenen Grafik verbirgt sich ein erstklassiges RPG mit gewaltigem Umfang und viel Tiefgang.

A Witch's Tale

DS Rollenspiel

Goth-Hexengöre Liddell hat Mist gebaut: Auf der Suche nach verbotener Runenmagie lässt sie die böse Eld Witch frei, die prompt für Terror sorgt. Gemeinsam mit ihrer Puppe Dayna und dem Tomaten aussaugenden Vampir Loue muss sie diesen Fehler wieder korrigieren. "A Witch's Tale" setzt sich von der Rollenspiel-Konkurrenz vor allem grafisch ab: Ihr wetzt per Stylus durch hübsch gezeichnete 2D-Szenarien, die mit ihrem Halloween-Gothic-Knusperhäuschen-Look entzücken.

In puncto Spieltiefe hapert es aber. Das Abenteuer ist sehr linear und den Zufallskämpfen fehlt es entschieden an Dynamik, zudem sind die Gefechte durch die ungewöhnlich hohen HP- und MP-Werte der Helden kaum eine Herausforderung.

Wer sich ein wenig mit den Subquests beschäftigt, wird mit der Zeit geradezu allmächtig. Und so hübsch die 2D-Szenarien zunächst aussehen, im Laufe des Abenteuers werden sie durch die häufige Wiederholung von Grafikelementen etwas eintönig. Ein klarer Fall für Einsteiger und eingefleischte Goth-Mädels. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Hübsche Bitmap-Grafik: Das Lovecraft'sche Tintenfisch-Tentakelmonster hat Liddells Magie nicht viel entgegenzusetzen.



DS Kämpfe gehen in klassischer "Dragon Quest"-Manier über die Bühne.

Entwickler **Hitmaker, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- hübscher Gothic-Look
- 6 Spielwelten

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**61**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Das Rollenspiel ist witzig und hübsch, unterfordert Genrekenner aber mit arg simplen Kämpfen.

The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road

DS Rollenspiel 



DS Das große grüne Element unten ist der virtuelle Trackball.



DS Dorothy wetzt durch wunderschöne Landschaften – die dezenten Pop-Ups stören nicht.



DS Im Schloss des Zauberers können Dorothy und ihre Begleiter sich heilen, einkaufen und den Spielstand speichern.

So kann der Eindruck täuschen: Name und Verpackung lassen auf ein Lizenzspiel für Kinder schließen, tatsächlich ist "The Wizard of Oz", das in Japan unter dem Zungenbrechernamen "Riz-Zoawd" erschien, ein fantastisch präsentiertes RPG von den "Wild Arms"-Machern Media Vision. Das DS-Abenteuer folgt der Handlung von Frank L. Baums Romanklassiker nur lose: Die junge Dorothy wird von einem Tornado in das magische Land Oz gewirbelt und trifft bald auf Vogelscheuche, Löwe und Blechmann. Dorothys Aufgabe: Für den Zauberer von Oz vier Hexen unschädlich machen, damit sie wieder nach Hause zurückkehren kann.

Grafisch ist "The Wizard of Oz" hervorragend und kann sich locker mit den aufwändigen Square-Enix-Titeln messen, auch die Musik von "Final Fantasy XII"-Komponist Hitoshi Sakimoto geht ins Ohr. Bei der Steuerung verfolgt Media Vision neue Wege: Dorothy lenkt Ihr mit einem virtuellen Trackball durch die meist linearen Szenarien. Anfangs ist das ungewohnt, funktioniert aber mit etwas Übung überraschend gut. Das Kampfsystem versteht Ihr schnell: Vier Aktionspunkte stehen pro Runde zur Verfügung; greift Dorothy an, verbraucht das nur einen, der starke Blechmann kostet Euch dagegen drei Zähler. Schade, dass die Kämpfe so einfach ausfallen und das taktische Potenzial kaum genutzt wird. So ist das verträumte Oz-Abenteuer vor allem etwas für Einsteiger, Veteranen sind unterfordert. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Bei Kämpfen seht Ihr nur die Gegner, nicht aber Eure eigenen Helden.

Entwickler **Media Vision, Japan**
Hersteller **XSeed Games**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» innovative Trackball-Steuerung
» hervorragende Präsentation
» niedrige Schwierigkeit

SPIELSPASS **76**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » Verträumtes, exzellent präsentiertes Rollenspiel mit ungewöhnlichen Kontrollen – nur etwas zu leicht und zu linear.

Half-Minute Hero

PSP Action-Strategie-Rollenspiel 

Weltenrettung ist ein langwieriges Geschäft, und wenn dabei auch noch Dinge wie Subquests und Erfahrungspunkte ins Spiel kommen, geht so etwas selten in weniger als 30 Stunden über die Bühne. So viel Zeit habt Ihr in "Half-Minute Hero" auf der PSP nicht, hier will die Welt in 30 Sekunden vor den bösen Overlords gerettet werden – inklusive Zufallskämpfen, Waffenkauf, Level-Grinding und finalem Bosskampf. Klingt irrsinnig und ist es auch. Euer pixeliger Held rast wie von der Tarantel gestochen über die Oberwelt, verhaut innerhalb kürzester Zeit bissige Monster und steigt Levels im Sekundentakt auf – eine Verschnaufpause gibt es nur, wenn Ihr eine Siedlung betretet. Dort könnt Ihr auch – wenn es ganz eng wird – die Zeit wieder zurückdrehen. Das kostet aber ordentlich Geld und allzu oft dürft Ihr das nicht tun. Ist ein Overlord besiegt, zieht Euer Held weiter zum nächsten Abenteuer – wieder mit 30-Sekunden-Limit.

Zu dem High-Speed-RPG-Abenteuer kommen zusätzliche Spielmodi: Die Prinzessin erlebt Shooter-Segmente im 30-Sekunden-Takt, der böse Herrscher schlägt halbminütige Echtzeit-Schlachten und der Ritter bietet actionlastige Eskort-Missionen.

Rollenspieler, die seit 8- oder 16-Bit-Tagen im Geschäft sind, werden "Half-Minute Hero" lieben. Jedes Genreklischee wird innerhalb von Sekunden durchexerziert, die Dialoge sind in klassisch-krummer 8-Bit-Manier gestrickt und die kleinen Pixelfiguren wirken ebenso poppig wie nostalgisch. Ein so flottes und originelles Rollenspiel wie "Half-Minute Hero" habt Ihr garantiert noch nie gespielt. *tn*



PSP Wer braucht schon eine komplexe Steuerung? In den rasend schnellen Kämpfen hauen sich die Pixelsprites automatisch auf die Rübe.



PSP Keine Ruhe: Der Countdown tickt erbarmungslos.

Entwickler **Opus, Japan**
Hersteller **Xseed Games**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: englisch**

» witzige Pixel-Helden
» originelle Grundidee

SPIELSPASS **84**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Das wahnwitzige Konzept eines 30-Sekunden-RPGs geht auf und verzückt vor allem Veteranen.

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER



IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

- 15% GÜNSTIGER: 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO
- FRÜHER ALS AM KIOSK: LIEFERUNG FREI HAUS
- JEDERZEIT KÜNDBAR MIT GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- gegen Rechnung
- **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag





TOKYO GAME SHOW 2009

Japans größte Spielemesse ist immer eine Reise wert – allerdings eher wegen ihrer exotischen Atmosphäre als wegen großartiger Soft- und Hardware-Neuheiten.

In puncto internationale Bedeutung konnte die TGS in diesem Jahr nur den Kürzeren ziehen: Im Mai kehrte die E3 als wichtigste Neuheiten-Messe zu altem Glanz zurück, im August überzeugte die gamescom mit gewaltigem Interesse von Endverbrauchern und globaler Presse. Die Welt-Wirtschaftskrise tat schließlich ihr Übriges: Vom 24. bis 27. September wurden in den Hallen der Makuhari Messe im Osten Tokios nicht nur über 100 Produkte weniger gezeigt als im Vorjahr (758 wurden von den Ausstellern im Vorfeld registriert), auch die Besucherzahl verringerte sich um knapp 5%.

Was nicht heißt, dass man gemütlich über die Messe spazieren und ohne große Umstände die wenigen interessanten Titel anspielen konnte: Gerade am Publikumswochenende war in kürzester Zeit nach Messeöffnung kaum noch ein Durchkommen – die großen Auftritte von Konami, Sega, Sony und Microsoft waren ebenso belagert wie die Merchandise-Stände von Square Enix oder Capcom. Schlangen wuchsen in rasanter Geschwindigkeit, Tafeln, auf denen stetig die Wartezeiten vor Trailer-Kino oder Demo-Konsolen aktualisiert wurden, schreckten rasch mit dreistelligen Minutenangaben.

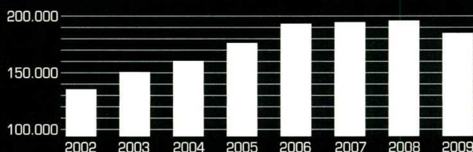
Traditionell fehlte Nintendo auf der Messe, und wie für die TGS üblich wurden auch in diesem Jahr zum größten Teil fast finale oder kurz vor der Veröffentlichung stehende Produkte gezeigt. Da verwunderte es nicht weiter, dass der PS3-Motion-Controller nur in der Eröffnungsansprache von Sony-Computer-Entertainment-Chef Kaz Hirai sowie der Sony-Pressekonferenz eine kurze Rolle spielte, auf der Messe aber nicht zu finden war – schließlich erscheint die pfiffige Peripherie erst im Frühjahr 2010. Dafür wurden erste Motion-Titel angekündigt, z.B. Fortsetzungen von **Ape Escape** und **Echochrome** sowie eine Alternativ-Version von **Resident Evil 5**.

SONY IM ZENTRUM

Am PlayStation-Stand im Herzen der Messe setzte man auf Bewährtes: Ein silberner Mercedes SLS AMG wies auf den umfangreich präsentierten Hoffnungsträger **Gran Turismo 5** hin (mehr dazu auf Seite 28), auf einer Tribüne lockten rund 60 PSP-Demostationen mit wenig Eigen- ("Gran Turismo", "MotorStorm") und reichlich Fremdprodukten (z.B. **Kingdom Hearts: Birth by Sleep**, **MGS: Peace Walker** oder **Phantasy Star 2 Portable**). Ähnliches auf den großen Bildschirmen: Abseits von **GT5** und **Uncharted 2** wurde den Drittherstellern der meiste Raum zugestanden: **Final Fantasy XIII**, **Front Mission Evolved**, **Winning Eleven 2010**, **Tekken 6** und die tri-Ace-Rollenspiele **Star Ocean: The Last Hope**

BESUCHER-HÖCHSTSTAND ERREICHT

Zum ersten Mal seit 2002, als die Tokyo Game Show vom halb- zum jährlichen Format wechselte, sank in diesem Jahr die Zahl der Messebesucher. Dabei blieb die Anzahl der Industrie- und Medienvertreter, die in den ersten zwei Tagen ungestört ihren Geschäften nachgehen durften, allerdings in etwa gleich. Warum sich weniger Endpublikum für einen TGS-Besuch entschied, dürfte diverse Gründe haben: Weniger Aussteller und Produkte kosteten Interesse, zudem spüren auch die Japaner die Wirtschaftskrise und geben weniger Geld aus.





sowie **End of Eternity** – wer seine Zeit bei Sony verbrachte, konnte gleichzeitig die relevantesten Spiele von Square Enix, Konami und Namco anspielen. Mit die überraschendste Sony-Neuigkeit am Stand war **Room** für PSP – eine Comic-hafte Online-Welt zur sozialen Interaktion, sozusagen die Handheld-Variante des PS3-**Home**, die in den kommenden Monaten via Firmware-Update auf die PSP kommen wird.

Auch der frische, grün-weiße Microsoft-Auftritt lebte hauptsächlich von den Drittherstellern: Unter deutlich weniger Gedrängel als anderswo wurden hier abgesehen von **Forza Motorsport 3** sowie **Halo 3: ODST** beinahe ausschließlich Multiplattformtitel angetestet – zumindest exklusiv bei Microsoft lief Square Enix' **Nier Gestalt** (siehe letzte M!). Wirklich Xbox-360-spezifisch waren dagegen nur die flüssige, schmucke Konsolen-Umsetzung des Cave-Arcade-Shoot'em-Ups **Mushihimesama Futari**, die 24 Kämpfer starke SNK-Prügelei **Samurai Spirits Sen** und das Anime-Abenteuer **Steins;Gate**.

ALTE BEKANNTE

Noch übersichtlicher als auf den Ständen der Konsolenhersteller ging es bei den reinen Software-Häusern zu: Namco-Bandai vertraute auf die Zugkraft des neuen **Tekken** (und den riesigen Kopf einer 'lebensgroßen' **Gundam**-Statue, die zuletzt in einem Tokioter Park zu besichtigen war), Capcom lockte die Massen mit einer Multiplayer-Runde **Lost Planet 2**, dem Wii-Rail-Shooter **Biohazard: Darkside Chronicles** sowie dem atmosphärischen, aber auch fast kindlich süßen **Okamiden** für DS. Am facettenreichsten war das Sega-Line-up: Nicht nur **Bayonetta**, auch das Bilderbuch-Taktik-RPG **Valkyria Chronicles 2** (PSP) und das PS3-Gangster-Epos **Yakuza 4** sorgten für lange Schlangen. Square Enix hatte mit **Dragon Quest VI** (DS), **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** (Wii) neben den bereits genannten noch weitere klangvolle Namen in petto. Und Konami konzentrierte sich auf das PSP-**Metal Gear Solid: Peace Maker** (Preview auf Seite 32), dessen Demo am Stand heruntergeladen werden durfte.

Das alles war schön und gut – ein Messe-Geheimtipp ließ sich in diesem Jahr aber nicht blicken. Dafür lohnte es wieder einmal, auch am Publikumswochenende die Spieleschau zu besuchen. Denn wenn schon die gezeigten Games kaum für Faszination sorgen konnten, so doch umso mehr hunderte Cosplayer, die sich in aufwändigen, ausgefallenen oder einfach nur sexy Kostümen den Kameras stellten. *sf*

1 » Frisch, grün und freundlich: Microsoft warb mit einem hübschen Auftritt und netten Hostessen um die Gunst der Besucher.
2 » Bei den "Professor Layton"-Machern Level 5 musste erst eine Trailershow geguckt werden, bevor es zum Probespiel an die frisch desinfizierten Nintendo-DS-Konsolen ging.
3 » Der Flügeltürer-Mercedes wies den Weg zu einem der wichtigsten Messetitel von Sony: "Gran Turismo 5".
4 » Malerisch: Auf dem Capcom-Stand durfte in einer Japan-Garten-Kulisse das DS-Märchen "Okamiden" gespielt werden.
5 » Morgens, 9 Uhr in Japan: Eine Stunde vor Öffnung reicht die Menschenschlange schon einmal um die Messehallen herum.
6 » Das größte Gedränge entstand bei Square Enix – aber nicht nur wegen neuer Titel wie "Dragon Quest VI: Realms of Reverie" (DS) oder "Final Fantasy XIII". Hier durften auch exklusive "Dragon Quest IX"-Inhalte heruntergeladen werden.
7 » Seit einigen Monaten darf eine gigantische Gundam-Statue in einem Tokioter Park bewundert werden – zumindest den Kopf gab es am Stand von Namco-Bandai zu bestaunen.

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Luxus-Lenkrad gesucht

Zur Veröffentlichung von "Forza Motorsport 3" möchte ich mir ein richtig gutes Lenkrad gönnen, denn das Wireless Racing Wheel von Microsoft ist mir zu schlecht. Welche Alternativen gibt es?

Markus Schäfer

Wenn Du bereit bist, für Deine gehobenen Ansprüche eine ordentliche Summe zu investieren, haben die Lenkrad-Experten von Fanatec genau das Richtige für Dich: Das **Porsche 911 Turbo S Wheel** gibt es in drei Varianten, von denen die 'Pure Edition' ohne Pedale auskommen muss und die 'Clubsport Edition' mit Luxus-Pedalerie kräftig Aufschlag kostet – deswegen halten wir die dritte 'Standard'-Variante für die interessanteste. Das schicke 'Standard'-Lenkrad kommt mit Lederbezug und im Design des namensgebenden Luxusflitzers und verfügt über einen Lenkeinschlag von 900°. Dank Riementrieb ist es so laufruhig wie eine echte Servolenkung, ohne dass es dem Force-Feedback an Zugkraft fehlt. Für Vibrationen beim Gasgeben sorgt ein abschaltbarer Rumble-Motor, die große Pedalerie ist leichtgängig und besitzt sogar eine Kupplung – die Funktion wird von "Forza 3" im Experten-Setup unterstützt. Schick und praktisch sind die beleuchteten Tasten. Zwei mitgelieferte Gangknüppel (für sequenzielle bzw. 6-Gang-Schaltung) lassen sich via Alustangen links oder rechts am Lenkrad andocken, der Gangwechsel geht mit einem lautstarken Knacken vonstatten. In fünf Setups können Lenkeinschlag, Force-Feedback- und Rumble-Stärke justiert werden. Wer keinen Platz für ein Cockpit hat, aber dennoch eine Lösung zur Lenkrad-Befestigung sucht, wird beim **Wheel Stand** von Fanatec fündig (Bild links). Günstig ist der Porsche-Spaß allerdings nicht, derzeit verlangt Fanatec im Webshop (www.fanatec.de) für die im Dezember geplante nächste Auslieferung einen Stückpreis von 350 Euro. Der **Wheel Stand** schlägt mit nochmals 100 Euro zu Buche. Dafür bekommt man ein stabiles Metallgestänge, das auch höhere Belastungen aushält, bei dem jedoch die Pedale nicht fixiert werden können.



Retro-Filme in 60Hz

Seit einiger Zeit habe ich ein neues Hobby: Spiele und deren Geschichten sind für mich kleine Kunstwerke, die ich mit meinem DVD-Rekorder aufzeichne und anschließend mit Effekten bearbeite – das macht echt Spaß. Leider klappt das nur mit 50Hz-Spielen, 60Hz funktioniert nicht. Was kann man da machen?

Nils Maack

Die Lösung Deines Problems ist ein DVD-Rekorder mit NTSC-Unterstützung wie etwa der Pioneer DVR-320: Bei solchen Geräten kann man in den Einstellungen zwischen PAL- und NTSC-Modus wechseln. Allerdings funktioniert die NTSC-Aufnahme je nach Modell oftmals nicht mit allen Eingängen: Unter Umständen musst Du mit AV- und S-Video-Kabel experimentieren, studiere dazu das Handbuch des DVD-Rekorders. Alternativ kannst Du auch einen Adapter kaufen (z.B. bei www.normwandler.de), der das Signal konvertiert. Diese schlagen aber mit rund 200 Euro mächtig auf den Geldbeutel.

PS3-HDD in Sicherheit?

Meine PlayStation3 hat Probleme mit dem Laufwerk, deshalb möchte ich sie umtauschen: Auf der Festplatte befinden sich allerdings zahlreiche Spielstände und Downloads, die ich nicht alle sichern kann bzw. nicht neu installieren möchte. Kann ich einfach die Festplatte ausbauen und dann in meine neue PS3 stecken?

Karsten Germann

Wer seine PS3 zum Umtausch einschickt, sollte zwei Punkte beachten: Zum einen lässt sich die Festplatte nicht so einfach in eine andere PS3 stecken, da die Daten auf ihr individuell verschlüsselt sind – sie funktioniert nur mit dem Gerät, auf dem sie formatiert wurde. Du musst also alle unwichtigen Daten (z.B. Installationsdateien) und Downloads löschen, um die Spielstände mit der eingebauten Backup-Funktion anschließend separat auf einer Speicherkarte zu sichern. Zum anderen solltest Du beachten, dass Sony alte Geräte gegen die neue Slim-Version tauscht. Wer trotzdem das klassische Modell haben will, muss das anmelden und mit Wartezeiten von mehreren Wochen rechnen.

DR. M! GLOSSAR

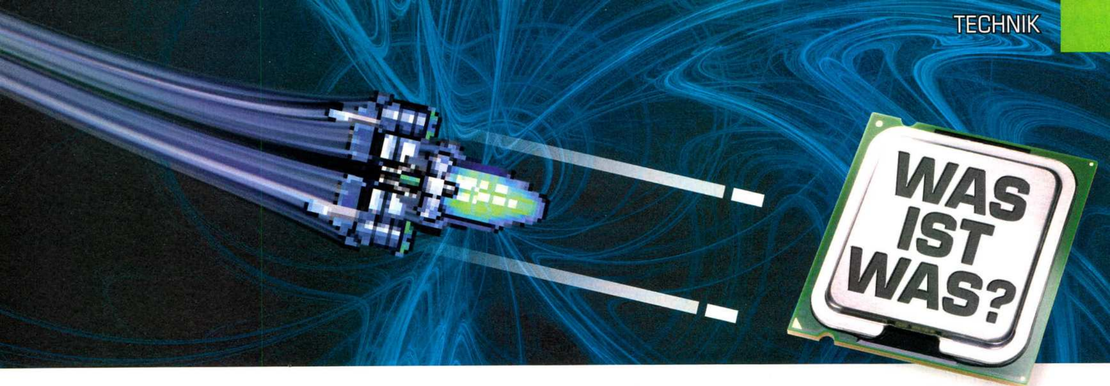
FORMATIEREN » Beim Formatieren wird ein Speichermedium in Sektoren und Spuren eingeteilt und damit auf die Aufnahme von Daten vorbereitet.

HZ » Abkürzung für die Maßeinheit 'Hertz'. Sie gibt die Anzahl der Schwingungen pro Sekunde an, allgemeiner auch die Anzahl von beliebigen, sich wiederholenden Vorgängen pro Sekunde. In der Fernsehtechnik definiert sie die angezeigten Bilder pro Sekunde, auch Bildfrequenz oder Framerate genannt. Bei PAL sind es 50 und bei NTSC 60 Bilder.

PAL » Abkürzung für "Phase Alternation Line": europäischer TV-Standard für analoge Bildübertragung. Die Bildfrequenz ist mit 50Hz niedriger als bei NTSC, die vertikale Auflösung aber dafür umso höher (576 statt 480 Zeilen)

NTSC » Abkürzung für "National Television Systems Committee", die den TV-Standard für die USA festgelegt hat.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:
Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

M! und Games Academy machen ein Spiel – Teil 2

Letzte Ausgabe haben wir begonnen, unser Spiel "Destroid" zu entwickeln. Dieses Mal fangen wir an, das Projekt mit Leben zu füllen.

Player-Grafik

Als Erstes ziehen wir unsere Grafik vom Player (also das Raumschiff) per Drag & Drop in den letzte Ausgabe angesprochenen 'Content'-Ordner. Als Nächstes öffnen wir die Datei **Game1.cs** und fügen unterhalb der Zeile SpriteBatch den Inhalt von **Codekasten 1** ein.

So teilen wir dem Spiel mit, dass wir eine neue 2D-Grafik mit dem Namen t2DPlayer anlegen wollen. Weil wir deren Inhalt noch nicht definiert haben, fügen wir in der Initialize-Methode oberhalb von base.Initialize() **Codekasten 2** ein.

Damit sagen wir dem Computer, dass er während des Initialisierens des Spiels die Datei "Player", die wir zuvor in den Content-Ordner gepackt haben, als 2D-Textur in den Platzhalter t2DPlayer laden soll. Der Vollständigkeit halber weisen wir den beiden Platzhaltern *iPlayerPositionX* und *iPlayerPositionY* einen Wert zu, der immer die Mitte des Bildschirmes sein soll, so dass unser Player-Startpunkt später eben diesen als Zentrum festlegt. Dies geschieht durch die Zeilen aus **Codekasten 3**.

Die Variable *fPlayerRotation* setzen wir zum Start ebenfalls auf 0, diese brauchen wir später, um das Raumschiff mit dem rechten Analogstick zu drehen.

Als Nächstes müssen wir dem Spiel sagen, dass es die geladene Textur bei jedem Frame neu zeichnen soll. Daher gehen wir zur Draw-Methode über, bei der wir oberhalb von base. Draw() **Codekasten 4** einfügen.

Um die Grafik auf dem Bildschirm auszugeben, müssen wir zuerst mittels des Befehls *spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend)* eine Stapelverarbeitung öffnen. Mit dem Parameter *SpriteBlendMode.AlphaBlend* teilen wir dieser mit, dass der Alpha-Kanal der Grafik ausgeblendet werden soll. Innerhalb der Stapelverarbeitung legen wir fest, dass wir die zuvor angelegte Textur darstellen möchten. Dies machen wir mit dem Befehl aus **Codekasten 5**.

Der erste Parameter zeigt an, welche Textur wir zeichnen wollen. Der zweite ist die Position, auf der die Textur gezeichnet werden soll. Da wir uns im zweidimensionalen Bereich befinden, machen wir das anhand der X- und Y-Koordinaten. Das Konstrukt dafür ist ein sogenannter 2D-Vector, welcher mithilfe von *new Vector2 (iPlayerPositionX, iPlayerPositionY)* definiert wird. Den dritten Parameter setzen wir mit Absicht auf null, da wir diesen in unserem Spiel nicht brauchen. Mit dem vierten kann man einstellen, in welcher Farbe man die Grafik zusätzlich eingefärbt haben möchte. In unserem Fall geben wir dort *Color. White* an, so dass keine zusätzliche Färbung stattfindet. Mit dem fünften Parameter können wir eine Rotation der Grafik angeben. Dafür haben wir die Variable *fPlayerRotation* am Anfang definiert, die wir dann auch gleich auf 0 setzten. Den sechsten Wert brauchen wir ebenfalls für die Drehung: Damit definieren wir, um welchen Punkt die Grafik rotiert werden soll - in diesem Fall wählen wir den Mittelpunkt. Die Parameter 7 bis 9 brauchen wir in unserem Spiel nicht, darum stellen wir diese auf die Standardwerte *1.0f, SpriteEffects.None* und *0.0f*. Am Ende beenden wir die Stapelverarbeitung wieder mit dem Befehl *spriteBatch.End();*. Wenn wir nun das Projekt mit dem grünen Pfeil starten, wird unsere Grafik auf dem blauen Bildschirm angezeigt.

Damit ist das Schiff abgefertigt, nächstes Mal wenden wir uns dem Hintergrund und anderen Elementen zu. Das verknüpfen wir mit einem Aufruf an Euch: Da noch keine Grafik für den Gegner und die Geschosse besteht, könnt Ihr gerne eine erstellen (mit 128 x 128 Pixel Auflösung) und an die auf der linken Seite unten stehende E-Mail-Adresse senden. Dem besten Beitrag winkt der Einsatz im Spiel und natürlich eine namentliche Nennung.

1
```
Texture2D t2DPlayer;
int iPlayerPositionX;
int iPlayerPositionY;
float fPlayerRotation;
```

2
```
t2DPlayer = Content.Load<Texture2D>(„Player");
```

3
```
spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
spriteBatch.Draw(
t2DPlayer,new Vector2(iPlayerPositionX,iPlayerPositionY), null,
        Color.White,
        fPlayerRotation,
        new Vector2(t2DPlayer.Width / 2, t2DPlayer.Height / 2),
        1.0f,
        SpriteEffects.None,
        0.0f);
 spriteBatch.End();
```

4
```
spriteBatch.Draw(
        t2DPlayer,new Vector2(iPlayerPositionX,iPlayerPositionY), null,
        Color.White,
        fPlayerRotation,
        new Vector2(t2DPlayer.Width / 2, t2DPlayer.Height / 2),
        1.0f,
        SpriteEffects.None,
        0.0f);
```

5
```
iPlayerPositionX = GraphicsDevice.PresentationParameters.BackBufferWidth / 2;
iPlayerPositionY = GraphicsDevice.PresentationParameters.BackBufferHeight / 2;
fPlayerRotation = 0;
```

SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen will, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen:

Tools: Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt Ihr Euch auf http://creators.xna.com herunterladen.

Stand der Dinge: Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet Ihr auf der Homepage www.games-academy.de

Ratgeber: Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt Ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: alfred.bigler@serafan.ch.

ALFRED BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.



www.games-academy.de

Sammler gegen Downloads

› Ich bevorzuge althergebrachte Verpackungen – ob regulär oder als Special Edition, hängt vom Spiel ab. Die wirklich guten Titel gehören in die Sammlung und das geht bei Downloads nicht.

Grundsätzlich gebe ich Euch Recht: Die Masse der Gamer ist noch nicht bereit, gänzlich auf den klassischen Kauf zu verzichten. Beim Gamer von morgen könnte das bald anders aussehen. Dagegen spricht allerdings der Sammlerinstinkt. Außerdem ist es immer wieder ein schönes Gefühl, wenn man den Spieleschrank öffnet und die alten Perlen betrachten kann. Da kommt so manche Erinnerung hoch und das gehört zum Hobby einfach dazu.

Des Weiteren kommt hinzu, dass man sich halt doch mal ein Spiel kauft, welches zwar gute Wertungen hat, einem aber nicht zusagt. Dann kann ich dieses Spiel wieder verkaufen und so zumindest einen Teil des Kaufpreises zurückbekommen.

Ob man hingegen ein virtuelles Spiel verkaufen kann oder darf, bezweifle ich. Gäbe es nur noch Spiele als Download, würde ich bestimmt nicht so viele kaufen wie jetzt, sondern nur genau die, die ich auf jeden Fall haben will, um Fehlkäufe zu vermeiden. Am besten wären also beide Varianten, denn dann kann sich jeder das zulegen, was er bevorzugt.

Der Bodenseehai

Ich hoffe, dass es niemals so weit kommt, dass Spiele nur noch als Download verfügbar sind. Ihr habt das schon ziemlich gut beschrieben, mit dieser Sammlerlust der Gamer. Ich habe oft Diskussionen mit Leuten, die alles illegal aus dem Netz ziehen. Die halten mich dann für dumm und werfen mir vor, ich würde mein Geld aus dem Fenster werfen. Klar, wer zahlt schon so viel Geld für ein Spiel, wenn er bei seinem Kollegen eine gemoddete Konsole mit 200 Gratisspielen sieht? ICH! Denn ich finde es cool, in meinem Schrank eine Menge Games, DVDs und Merchandise zu haben. Außerdem macht mir das Zocken so auch mehr Freude. (...)

Ich fände es schade ohne Hüllen, Anleitungen usw. Ich habe mir neulich "Assassin's Creed" heruntergeladen, durchgezockt, und weil ich's geil finde, werde ich mir die Version mit Hülle auch noch holen. Wenn es sein muss, werde ich für die Verpackungen auch Unterschriften sammeln, Protest-Shirts tragen oder eine Rebellion anzetteln!

Mr. Minamoto

Es ist in Ordnung, kleinere Games, die als Disc-Version zu teuer wären, zum Download anzubieten. Aber was sich langsam anbahnt, geht in die falsche Richtung. Microsoft hat das gut vorgemacht mit ihren "Xbox Originals". 15 Euro für alte Xbox-Games und inzwischen ca. 30 Euro für Xbox-360-Games nur als Download? Nein, danke!

Da hole ich mir die Games lieber gleich als Classic oder Gebrauchtware. Sony macht jetzt mit der PSPgo genau an dieser Stelle weiter. Und warum? Natürlich um zu sehen, ob man bei der PlayStation 4 eventuell auf ein Laufwerk verzichten kann. Die Nachteile einer solchen Plattform liegen auf der Hand:

1. Kein Schauwert mehr fürs Regal mit schicken Spieleverpackungen.
2. Das haptische Erlebnis beim Auspacken des Games geht verloren.
3. Uncut-Games sind für Deutschland passé oder zumindest dank IP-Abfrage nur mit viel technischem Aufwand und Schummelei zugänglich.
4. Importperlen für kleine Zielgruppen bleiben uns ebenfalls vorenthalten.
5. Immaterielle Games schmälern meiner Meinung nach das Wertgefühl und was passiert überhaupt, wenn der Hersteller pleitegeht oder er die Games mangels kommerziellem Erfolg aus dem Programm nimmt?
6. Durch Episoden-Downloads werden Spiele auf verstecktem Wege immer teurer.
7. Überhaupt können die Hersteller die Preise besser nach oben 'korri-

Zockerbude des Monats

Tim Schroff ist nicht nur Heilerziehungspfleger, sondern auch ein leidenschaftlicher SNES-Fan, der sich mit etlichen He-Man-Figuren einen Platz in der Zockerbude sichert.



"Super Probotector" ist für jede 16-Bit-Sammlung Pflicht. Doch Tim Schroff aus Dülmen hat noch mehr zu bieten: Neben einer edlen Sammlung von Predator-Figuren haben uns vor allem die Helden und Schurken der klassischen Masters-Spielzeugreihe begeistert. Videospiele hat der 26-Jährige bereits 1989 als Hobby auserkoren, im letzten Jahr musste er dann seine Neo-Geo-Sammlung auflösen. Mit Dreamcast, Xbox, SNES, NES, PS2 und PS3 hält der 16-Bit-Fan aber noch immer genügend Hardware zum Zocken bereit. Und wenn ihn Bitmap-Sprites langweilen, greift Tim zu "Call of Duty 4".









Ob Predator-Sammelschrein oder He-Man samt Castle Grayskull und Kameraden: Tim sammelt nicht nur Spiele, sondern auch Action-Figuren mit kultigem Retro-Flair.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

gieren', da man sie nicht mal mehr gebraucht kaufen kann.

Man sieht jetzt schon deutlich, wie schön sich der Kunde über den Tisch ziehen lässt – ob beim überteuerten Xbox-360-Videomarktplatz oder dem Micropayment-Schnickschnack wie Avatarkostüme oder Spielinhalte, die eigentlich schon auf der Disc enthalten sind. Ich werde mir jedenfalls keine Konsole kaufen, die ausschließlich auf Download-Games setzt. Sollte sich dieser Trend tatsächlich durchsetzen, werde ich mein Hobby an den Nagel hängen und nur noch meine guten alten Retrogames auf Datenträgern zocken.

René Ronschkowski

Zahlreiche Zuschriften haben uns zu unserem Editorial in der letzten Ausgabe erreicht. Die meisten Leser stehen Download-Spielen kritisch gegenüber und sehen sie lediglich als Alternative zur regulären Verkaufsverpackung. Dabei ähneln sich viele Argumente, vereinzelt wird jedoch auch eine andere Auffassung vertreten, wie der folgende Leserbrief zeigt.

Sammler für Downloads

› Sind Spieler schon bereit für den digitalen Vertriebsweg? Meiner Meinung nach zeigt der iPhone-Erfolg, dass dies zumindest für mobile Geräte der Fall ist: Zwei Milliarden Downloads sprechen eine deutliche Sprache.

Die Bequemlichkeit unterwegs, nicht etliche Module oder gar UMDs mitzuschleppen, macht den Unterschied! Nur ein Gerät einpacken und die komplette Spielesammlung kommt mit. Downloads ermöglichen zudem schnelle Käufe vor einer kurzfristigen Reise oder bei unvorhergesehenen Wartezeiten. Das PSN ist hier leider noch nicht so weit, Spiele wie "Gran Turismo" sind schlicht noch zu groß.

Persönlich habe ich mich aufgrund der Vorteile für eine PSPgo entschieden. Es ist aber fraglich, ob Sony nicht zu spät und zu teuer einsteigt, um Apple noch einzuholen.

Boris Buegling

Xbox-Exorzismus

› Meine Xbox 360 ist anscheinend besessen, denn wie von Zauberhand öffnet sich die Ladeklappe des Laufwerks in unkontrollierten Abständen ohne mein Zutun. Wenn ich ein Game zocke und die Klappe geht auf, bricht logischerweise meine Spielsitzung ab und ich lande beim Dashboard, wodurch Spielen unmöglich ist. Sogar wenn die gute Xbox 360 ausgeschaltet ist, springt sie von alleine an und munter geht die Ladeklappe auf und zu. Nur wenn ich den Stecker ziehe, habe ich Ruhe. (...) Was empfehlen mir denn die schlauen M!-Köpfe?

Wir empfehlen Tesafilm und im Falle einer besonders widerspenstigen Konsole: Gaffer-Tape. Im Ernst: Wir haben für Dich bei Microsoft nachgefragt – ohne Ergebnis. Erkundige Dich bitte bei der Service-Hotline nach den Reparaturkosten, eventuell ist aber ein Neukauf günstiger.

Shoot'em-Up-Fan schimpft

› Ich bin Jahrgang 1976 und jetzt pupse ich Euch an! Der Grund: Eure sehr durchschnittlichen Bewertungen der Spiele "Border Down" und jetzt aktuell "Dux". Beide Titel sind für sich gesehen genial und im Vergleich zu den ganzen Bullet-Hell-Shootern auch relativ innovativ. Merkt Ihr das nicht? Wer Shoot'em-Ups mag, genießt gerade diese beiden Titel wie einen guten Wein – während Top-Down-Bullet-Hell so etwas wie Lambrusco darstellt. Nur bei "Last Hope" gebe ich Euch (teilweise) Recht. Das ist echt schwer und hinkt in Sachen Spielbarkeit "Last Resort" hinterher. Aber danke, dass Ihr wenigstens diese Titel erwähnt habt. Und ein Riesenlob an René Hellwig: Er hat mit "Dux" einen genialen Shooter erschaffen, der sowohl alte wie auch neue Tugenden beinhaltet.

Flauschi666

Unsere Erfahrung zeigt: Shoot'em-Up-Fans haben unterschiedliche Geschmäcker. Schon mehrfach wurden uns zu niedrig bewertete Tests von Bullet-Hell-Titeln nachgesagt, Du behauptest das Gegenteil. "Dux" halten wir eben für nur knapp überdurchschnittlich, "Under Defeat" z.B. war deutlich besser. Es gibt miese Danmaku-Spiele und tolle 'strategische' Shooter – und natürlich anders herum. "Border Down" hat im Übrigen Tester Raphael damals wirklich gut gefallen, daher auch die 72% Spielspaß.

BITTE SCHREIBT AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

Update: Letzten Monat noch im Test, diesen Monat bereits aus den Läden verschwunden: Die deutsche Version des Activision-Shooters "Wolfenstein" wurde aus dem Handel genommen und ist bis auf Weiteres nicht mehr erhältlich. Der Hersteller führt zur Begründung an, das Spiel habe bestimmten Qualitätskriterien nicht entsprochen. Tatsächlich wurde bei der Lokalisierung ein Hakenkreuz übersehen, aus rechtlichen Gründen müsste die deutsche Version aber von sämtlichen Bezügen zum Dritten Reich bereinigt werden. Zwar ließe sich das unliebsame Symbol per Patch entfernen, da die reguläre Ladenversion das Hakenkreuz dennoch enthält, zog Activision Blizzard die Notbremse. Ob "Wolfenstein" in überarbeiteter Form noch einmal für den hiesigen Markt veröffentlicht wird, steht derzeit in den Sternen. "Wolfenstein" wurde in Ausgabe 193 mit 74% bewertet.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

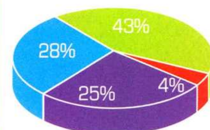
Welches Geschlecht wählst Du, wenn Du mit Eigenbau-Charakteren spielst?

A Immer männlich.

B Überwiegend männlich, selten weiblich.

C Immer weiblich.

D Überwiegend weiblich, selten männlich.





Neues Nerd-Kennzeichen entdeckt, diesmal mit Leetspeak-Geheimcode: "Hi, I'm elite." lesen wohl nur die größten Computerfreaks aus diesem Hildesheimer Nummernschild heraus. Besten Dank an unseren Leser Kai für das Foto.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

M!-Maskenball



Oktober Obwohl es bis zum Karneval (oder wie man in Bayern sagt 'Fasching') noch eine gute Weile hin ist, haben sich Olli und Matthias schon jetzt für Euch kostümiert. Olli (links) wurde zwar vom Gestank der Schweißer-Splicer-Maske (passend zu "BioShock 2") fast bewusstlos, dafür konnte er sein Gesicht wahren (bzw. verstecken) – was man von Matthias mit seiner dümmlichen Mütze zum DS-Rätselspiel "Scribblenauts" nicht gerade behaupten kann...

Weihnachten vorgezogen?

7. Oktober

Im letzten Monat haben wir Euch an dieser Stelle ein Interview mit dem Präsidenten des Japano-Entwicklers Arc System Works angekündigt. Aus Platzgründen musste der Artikel um eine Ausgabe verschoben werden. Dafür setzen wir noch einen drauf: Unser Nippon-Korrespondent Jan hat sich im Studio der "Guilty Gear"- und "BlazBlue"-Entwickler umgesehen und den Programmierern über die Schulter gelinst – freut Euch auf Interview und Vor-Ort-Bericht im nächsten Heft. Gefreut hat sich auch Jan: Wenige Tage nach seinem Besuch in den Büros von Arc System flatterte dieses Paket voll mit exklusivem "BlazBlue"-Merchandise in seinen Briefkasten...



Rock Band Show

5. Oktober

Den Berufswunsch "Rockstar" hat M!-Chefredakteur Olli mittlerweile begraben. Auf einer Bühne im bunten Scheinwerferlicht stehen, eingehüllt von wabernden Nebelschwaden und tausende jubelnde Fans zu den Füßen – das wäre aber schon was. Mit der Bühne und den Fans wird es wohl nix, Nebel und buntes Licht gibt es demnächst per "Rock Band Stage Kit" zumindest im Wohnzimmer: Auf seinem "BioShock 2"-Trip nach San Francisco entdeckte er dieses hierzulande nicht veröffentlichte Zubehör-Kleinod für die Xbox 360. Preis: schmale 80 US-Dollar.





Videospiel-Wissen, das niemand braucht

Verwirrend sind sie, die Tekken'schen Familienbande: Heihachi Mishima (Bild) ist Vater von Miesepeter Kazuya und Neuling Lars, Opa von Jin und Asuka, Sohn von Obermotz Jinpachi, Ziehpapa von Lee und Schwiegervater von Jun.

Pralle Dreamcast-Sammlung

5. Oktober

An einem verregneten Oktobermontag stattete uns Leser Benni einen Besuch ab: Der glühende Sega-Fan war nicht nur gekommen, um mit Matthias eine Partie "Virtua Tennis 2009" zu spielen (Ausgang: unentschieden), sondern hatte auch seine Dreamcast-Sammlung im Gepäck. Aus Platzgründen musste die in einer schnöden CD-Tasche reisen – dennoch imponierte uns die schiere Menge. Satte 212 PAL-Spiele (von 216 veröffentlichten) nennt Benni bislang sein Eigen – die letzten 4 sollen bald folgen.



Essen oder Sex?

3. Oktober

Was man nicht alles findet in noblen Hotelzimmern nahe Nizza, wenn Konami zur "PES"-Euro nach Südfrankreich einlädt. Zum Beispiel diese 'Love Box' gefüllt mit Kondomen und krudem Sexspielzeug wie eine vibrierende Gummi-Ente, die unsere Neugier weckte – natürlich nur, weil wir uns als investigative Journalisten verstehen. Exklusiv decken wir für Euch auf: Die geforderten 65 Euro sind zu viel. Immerhin könnt Ihr für diese Summe auch einmal vom edlen Mittagsmenü wählen. Praktischer Nebeneffekt: Ein voller Bauch kopuliert nicht gern.



DRACHEN-UNIKAT

Mit Drachenkraft in den Rollenspiel-Winter: Passend zum Release von "Dragon Age: Origins" verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts eine exklusive PS3 Slim in hochwertiger Airbrush-Kolorierung. Das Unikat ist ein absolutes Schmuckstück für jede Zockerbude. Zudem warten "Dragon Age: Origins"-Goodies auf glückliche Gewinner.



Heroische Drachenkrieger freuen sich auf:

1x PS3 Slim (Einzelstück), Airbrush-Lackierung im "Dragon Age: Origins"-Look zusammen mit "Dragon Age: Origins"-Spiel für PS3, "Dragon Age: Origins"-Wandkalender 2009/2010 (DIN A3) und die Vorgeschichte des BioWare-RPGs in Romanform namens "Dragon Age: Der gestohlene Thron"

3x "Dragon Age: Origins"-Wandkalender 2009/2010 (DIN A3)

3x Vorgeschichte des BioWare-RPGs in Romanform "Dragon Age: Der gestohlene Thron"



Wie heißt ein anderes Konsolen-Rollenspiel von BioWare?

A: Jade Empire
B: Jade Raymond
C: Jade Stein

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweise 'ab 18' erforderlich ist.

Stichwort: Schuppe

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.





108.000 PIXEL...

...deckt Ihr auf, wenn Ihr alle 345 Zahlenrätsel des DS-Moduls "Picross DS" löst. Die Belohnung ist jeweils ein Pixelbild – vom Flamingo über den Fußballer bis zum Famicom. Viel Spaß bei unserer 'Komplettlösung', die Euch ca. 50 Stunden Rätselraten erspart. *ms*



Dem Schmid sein Rätsel



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 24. November eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 11/09: Rockstar präs. Tischtennis

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **01/10** erscheint am Freitag, den **27. November**

- **Call of Duty: Modern Warfare 2**
- **Bayonetta – der Test**
- **M! live aus dem Atombunker: Horror-Shooter Metro 2033**

Außerdem » Resident Evil: Darkside Chronicles, Venetica, Tony Hawk RIDE, Epic Mickey, Avatar, Sin & Punishment 2
Specials: Zoll-Ratgeber, Studiobesuch bei Arc System Works



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Christian Huberts (ch), Stephan Freundorfer (sf), Boris Kretzinger (bk), Andreas Müller (am), Nils Dittbrenner (nd), Andreas Herde (ah)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 63

NACHBESTELLUNG
www.maniac.de oder Seite 49

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: BioShock 2 © Take 2
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN